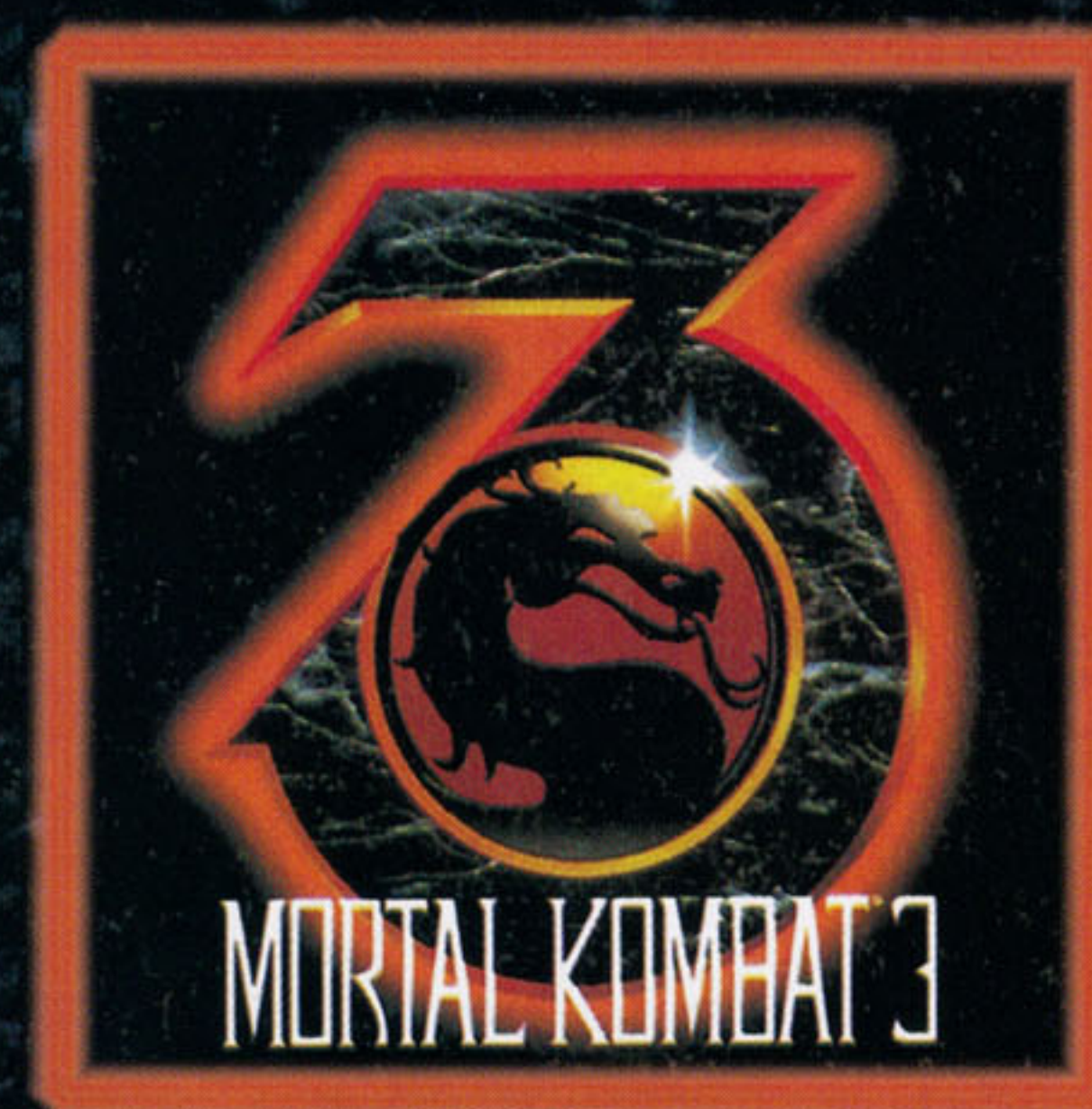
Uma entrevista com o Cavaleiro de Cisne?!?
Uma continuação do Arquivo X?
Quadrinhos esdrúxulos ?!?
Uma mesa redonda com a galera de Street Figther entrevistada pelo Space Ghost?
Só na
Olha a Frente!
Era só o que faltava!!!
Numa banca perto de você! Revista é a melhor diversão!

PRIMA PUBLISHING

Editor
Lothlórien Baerenwald
Designer de Prima Publishng

Guia Oficial Mortal Kombat 3
é uma publicação da

EDITORA ESCALA LTDA.
Rua Estela Borges Morato,573
Tel.: (011) 266-3166
Fax (011) 857-9643
caixa postal: 20.009
CEP 02597-970

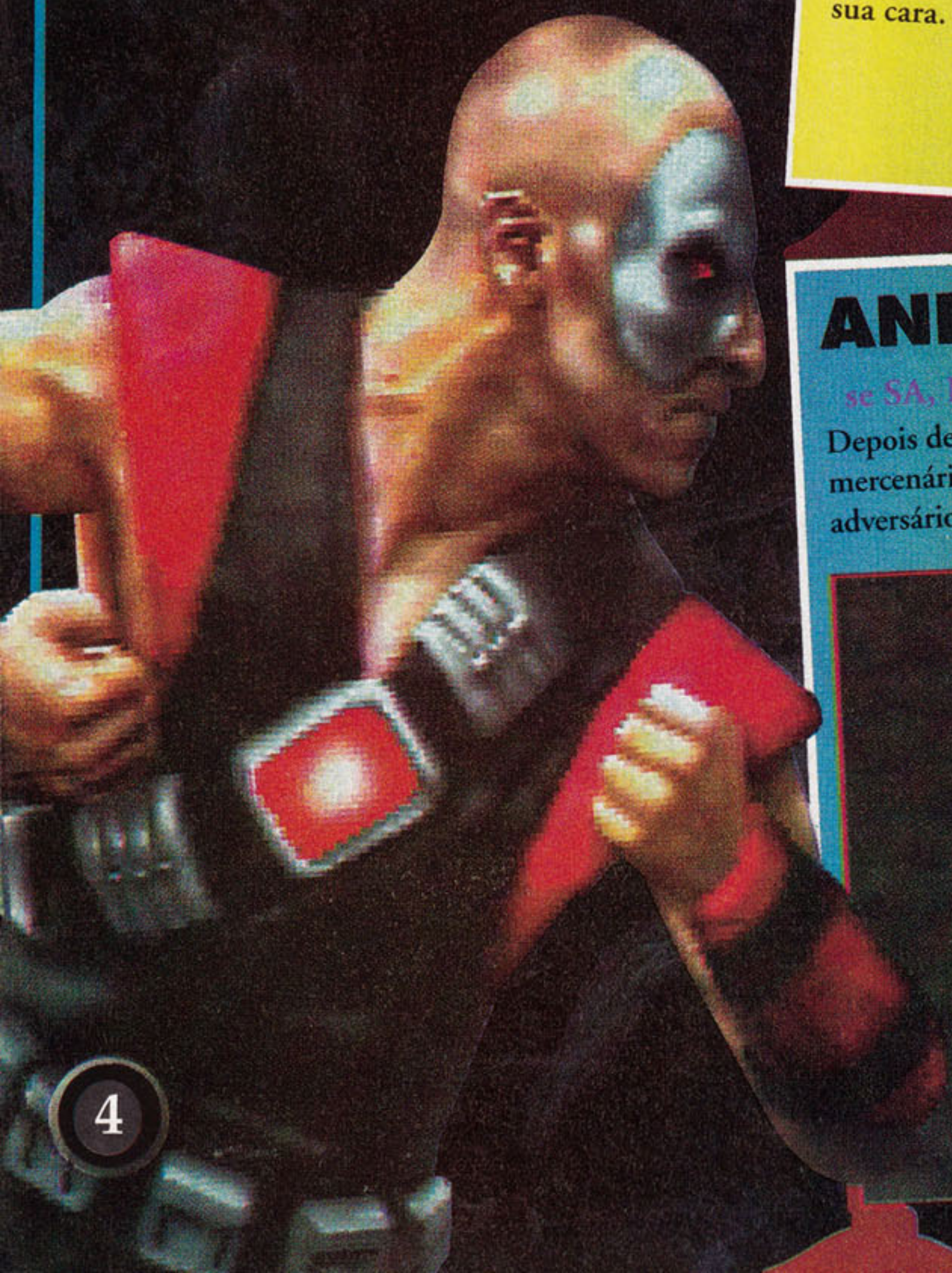
Diretor Presidente
Hercilio de Lourenzi
Diretor de Arte
Edson Gallo
Diretor Comercial
Luis Antonio de Assis Gomes
Gerente Administrativo
Nilsion Luis Festa
Gerente de Operações Gráficas
Jamil de Almeida
Assistentes
Vera Lucia de Morais
Marcelo Santos Silva

ADAPTAÇÃO E REALIZAÇÃO
FOCO PUBLICIDADE
Rua José Antonio Coelho,547
Vila Mariana - São Paulo - SP
Tel.: (011) 575-8914
CEP 04011-061

Diretor e Editor
André Lima
Coordenação
Paulo Fernandes
Programação visual
Rosana Munhoz
Tradução
Lilian Giusti
Assessoria
Amanda Machado
Paulo Cesar Haag Júnior
Impressão: CLY

KANO™

A história até agora...

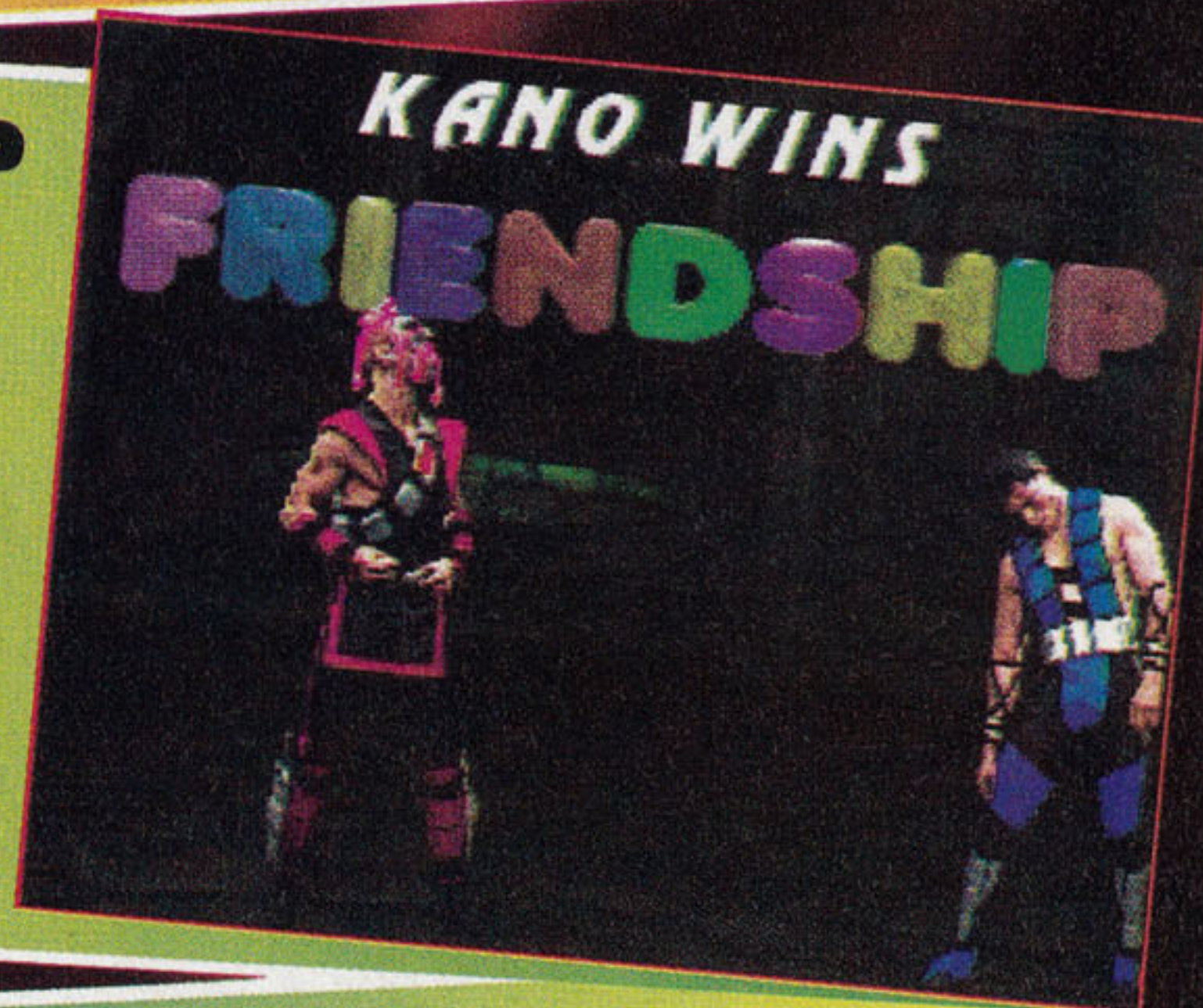
As marcas registradas de Kano são seus punhais de plasma que ele guarda nas botas e o laser destruidor que fica em seu olho direito. Kano gastou muito tempo de sua vida atrás da tenente Sonya Blade. Ele convenceu Kahn a "aliviar" sua alma, e em troca concordou ensinar à tropa de Shao Kahn como usar as armas avançadas da Terra. Mas será que a aliança entre Kano e Kahn é o que parece?

BABALITY

F, F, B, B, CB

É difícil de se acreditar, mas até Kano tem sido conhecido por salvar ocasionalmente os adversários. Bem, eu acho que até mesmo os mais frios e egoístas tem um lado bom - às vezes!

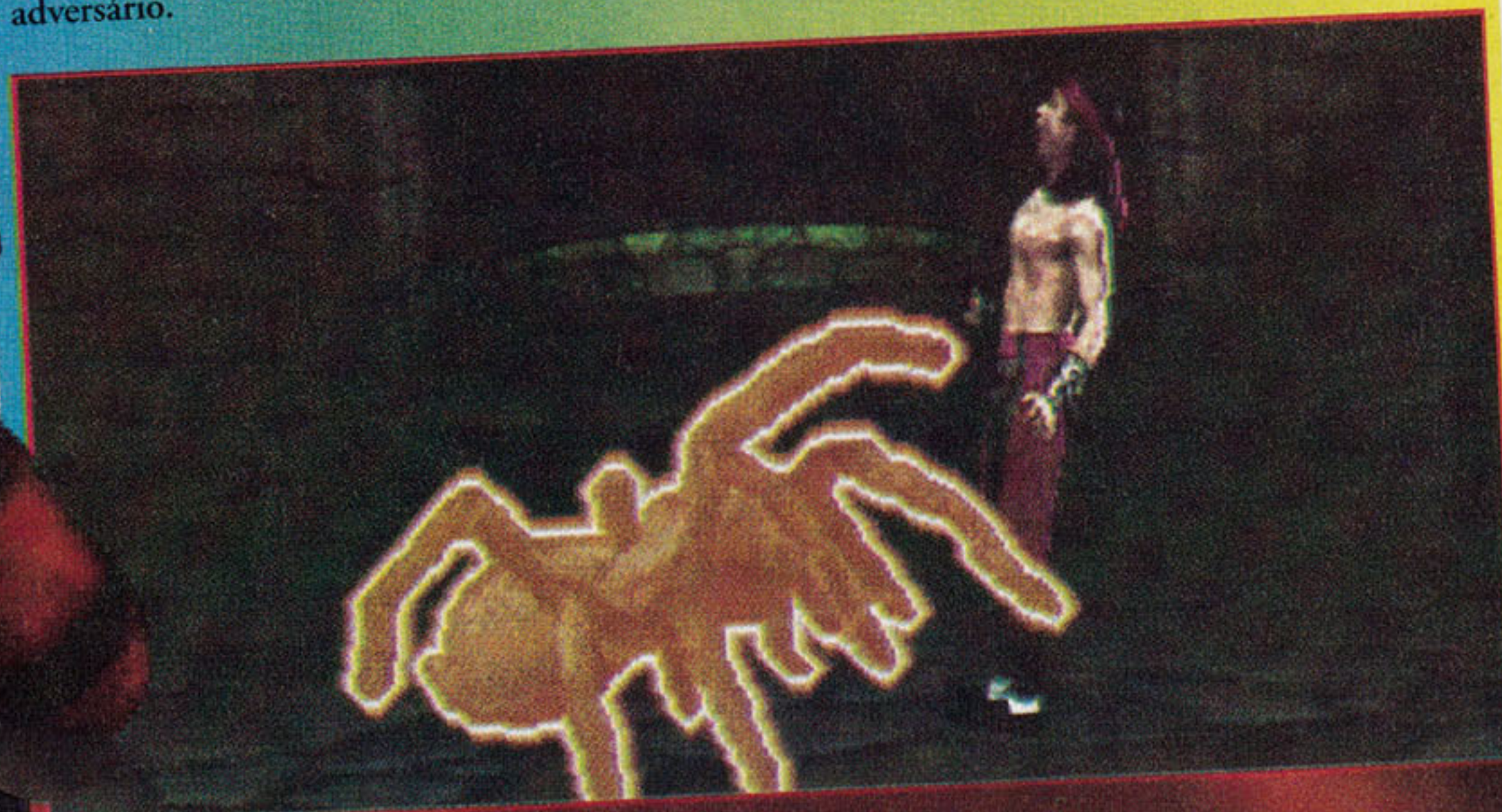
FRIENDSHIP

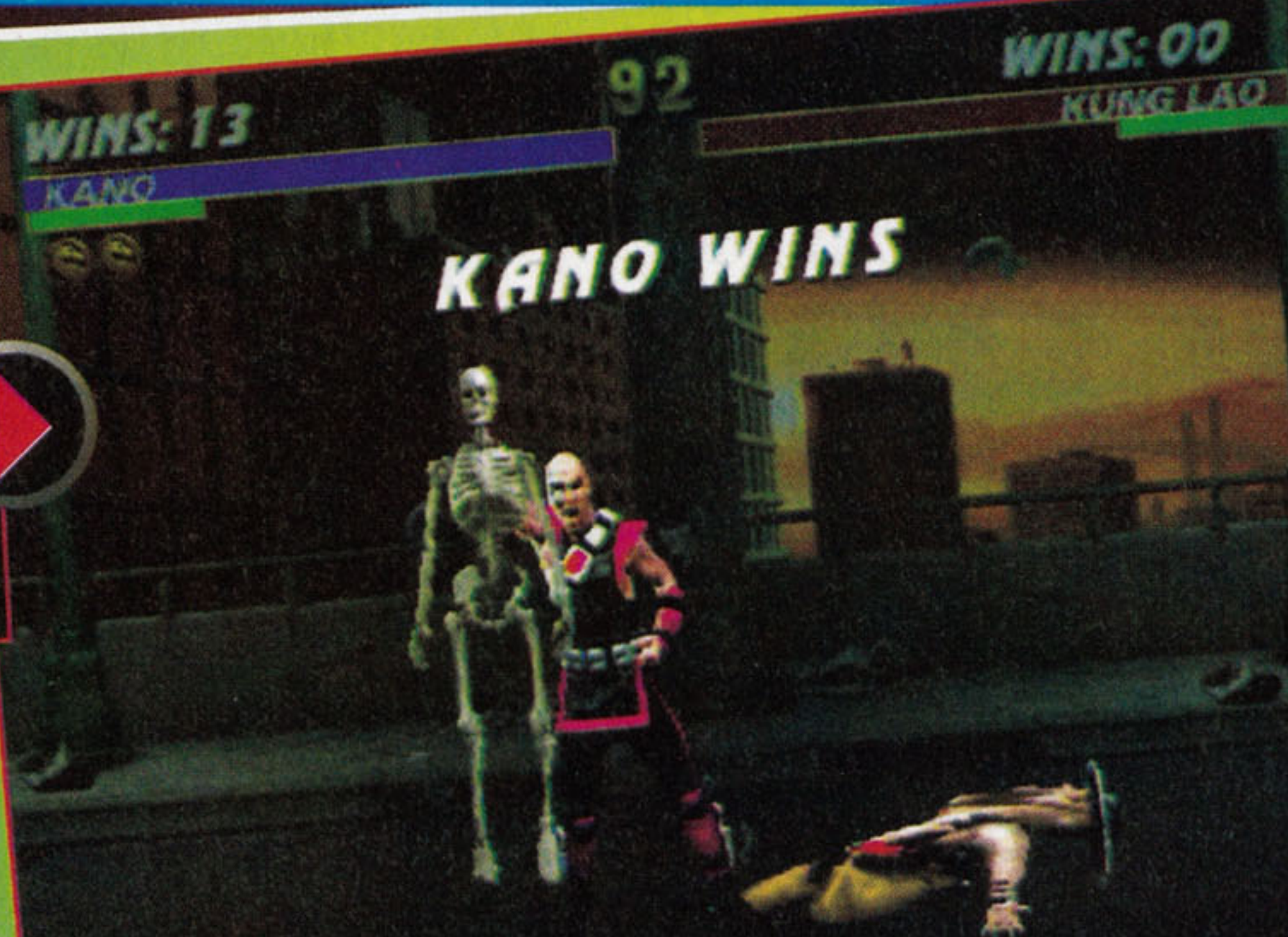
CB, CB, CO, CO, CA

Se você fica imaginando o que Kano guarda em sua maleta, a resposta é finalmente revelada nesta friendship. Ele tira uma goma de mascar e faz uma bola imensa que estoura em sua cara.

ANIMALITY

se SA, BL, BL, BL, so SA

Depois de ver esta fatality, é fácil perceber por que as pessoas não gostam de aranhas! O mercenário se transforma em uma tarântula gigante antes de tirar a vida de seu pobre adversário.

FATALITY ONE

se SB, F, B, B, F, so SB, (Aproxime)

Sobre a orientação de Shao Kahn, Kano inventou algumas fatalities novas e perigosas. Nesta, ele arranca o esqueleto da vítima através de sua boca.

FATALITY TWO

SB, BL, BL, CA

Utilizando o intenso poder do laser que existe em seu olho direito, Kano "frita" sua vítima com uma energia destruidora.

O METRÔ

C, C, T, CB

A FORTALEZA DE SHAO KAHN

C, C, T, CB

PIT III

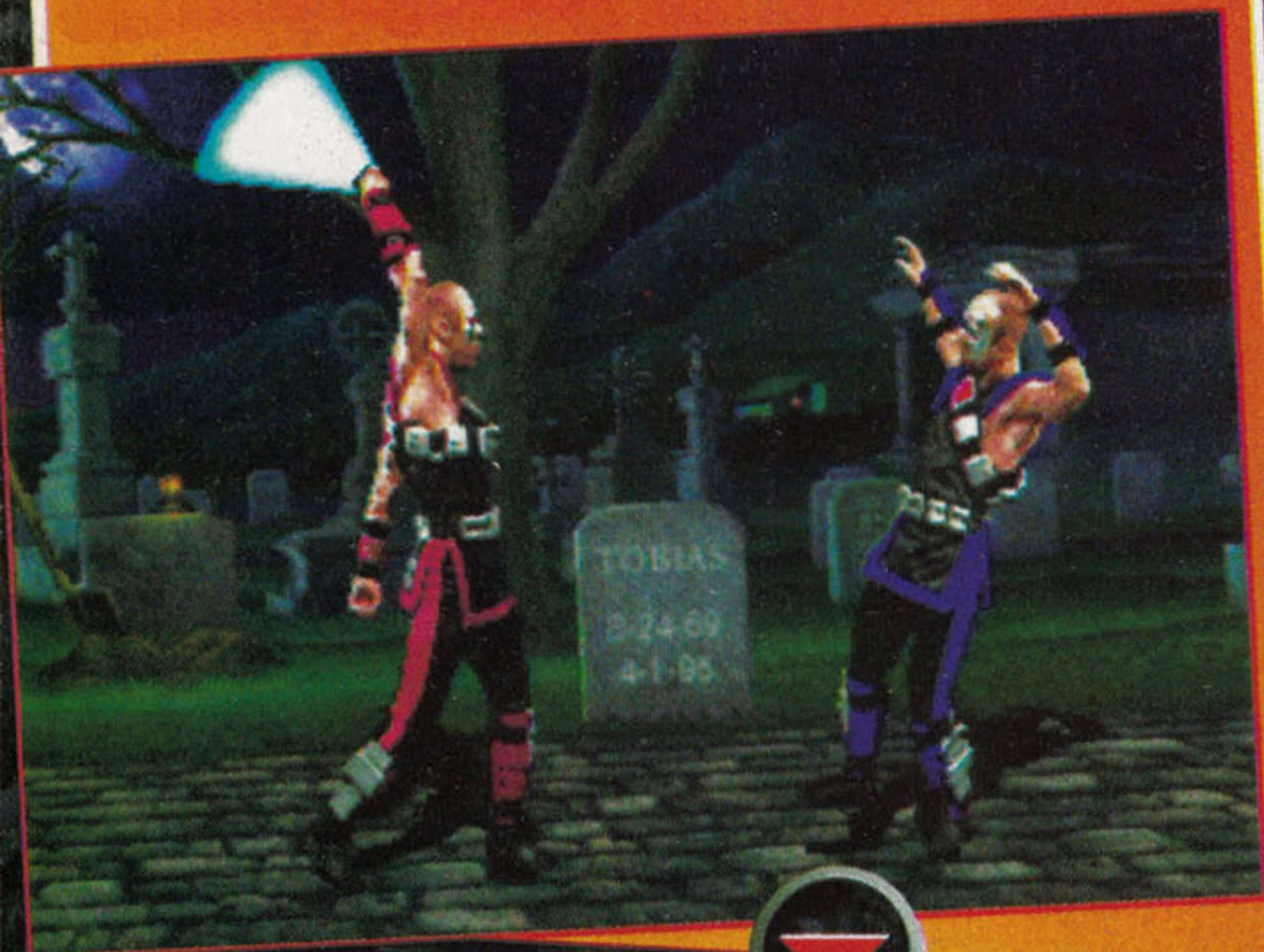
C, C, T, CB

KANO™

SPECIAL MOVES

KNIFE UPPERCUT

1/4VF + SA

Ideal para contra-atacar inimigos, este ataque fulminante lança dois punhais de plasma em direção ao tórax da vítima.

KNIFE THROW

1/4VT + SA

Primeiro dos três projetos de ataque, o arremesso da faca de Kano é uma terrível arma. Tirando duas facas escondidas de suas botas, ele as arremessa com uma tremenda força.

GRAB+BITE

MVF + SB (Também 1/4VT + SB)

Como uma nova adição ao repertório de Kano, este poderoso golpe no estômago entra com tudo nos corações dos adversários. Kano tira sua vítima do chão e acaba com ela.

AIR THROW

BL (No ar)

Outro terrível golpe aprendido durante o tempo que passou ao lado de Shao Kahn. Este espetacular salto de Kano manda os adversários de volta à Terra com a maior facilidade.

ROLL

se CB (3 segundos), so CB

Como um dos melhores golpes dos jogos, o "roll attack" de Kano é ótimo para começar as combinações. Ele pode ser carregado enquanto você estiver atacando ou bloqueando.

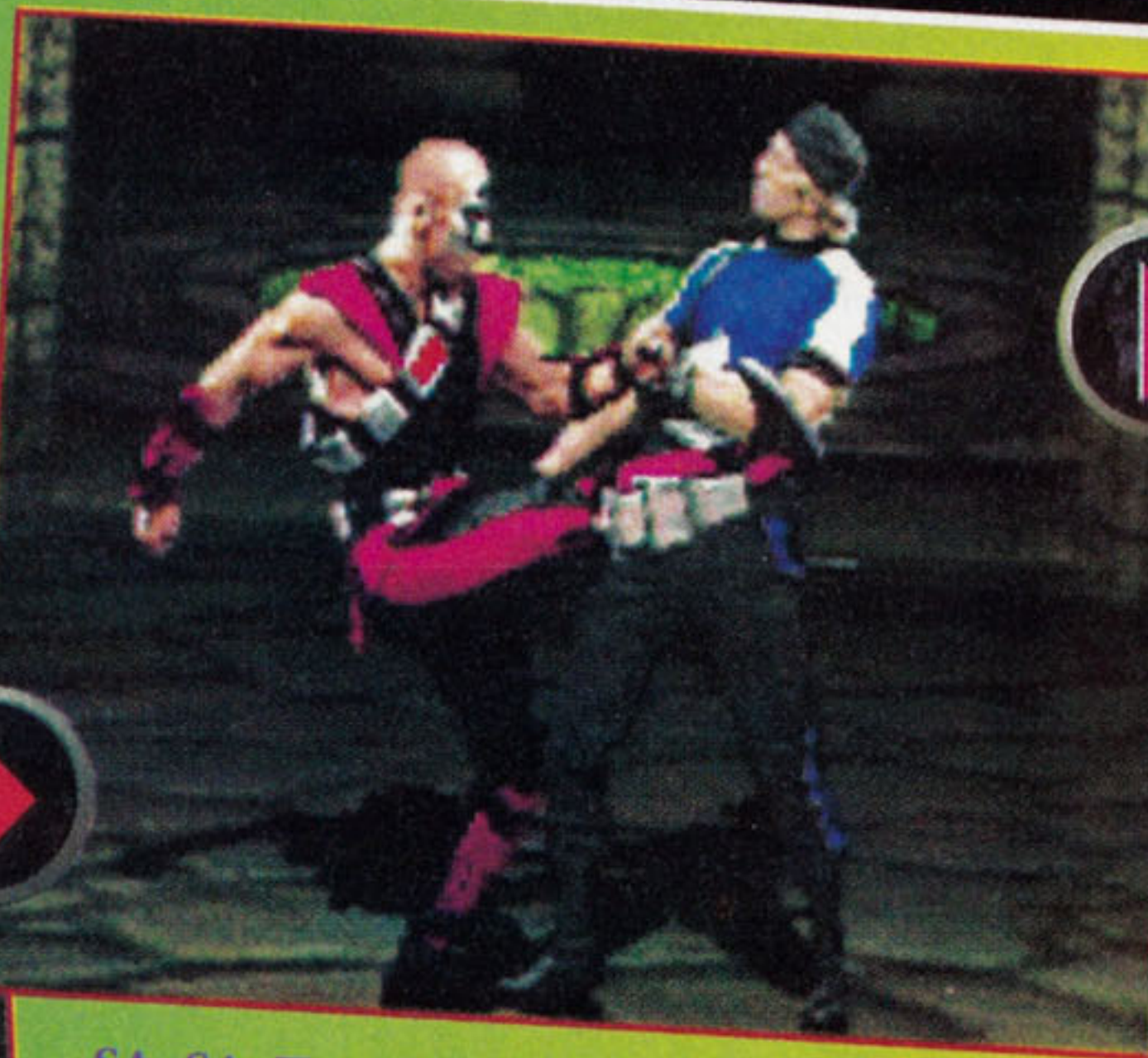
MORTAL™ KOMBINATIONS

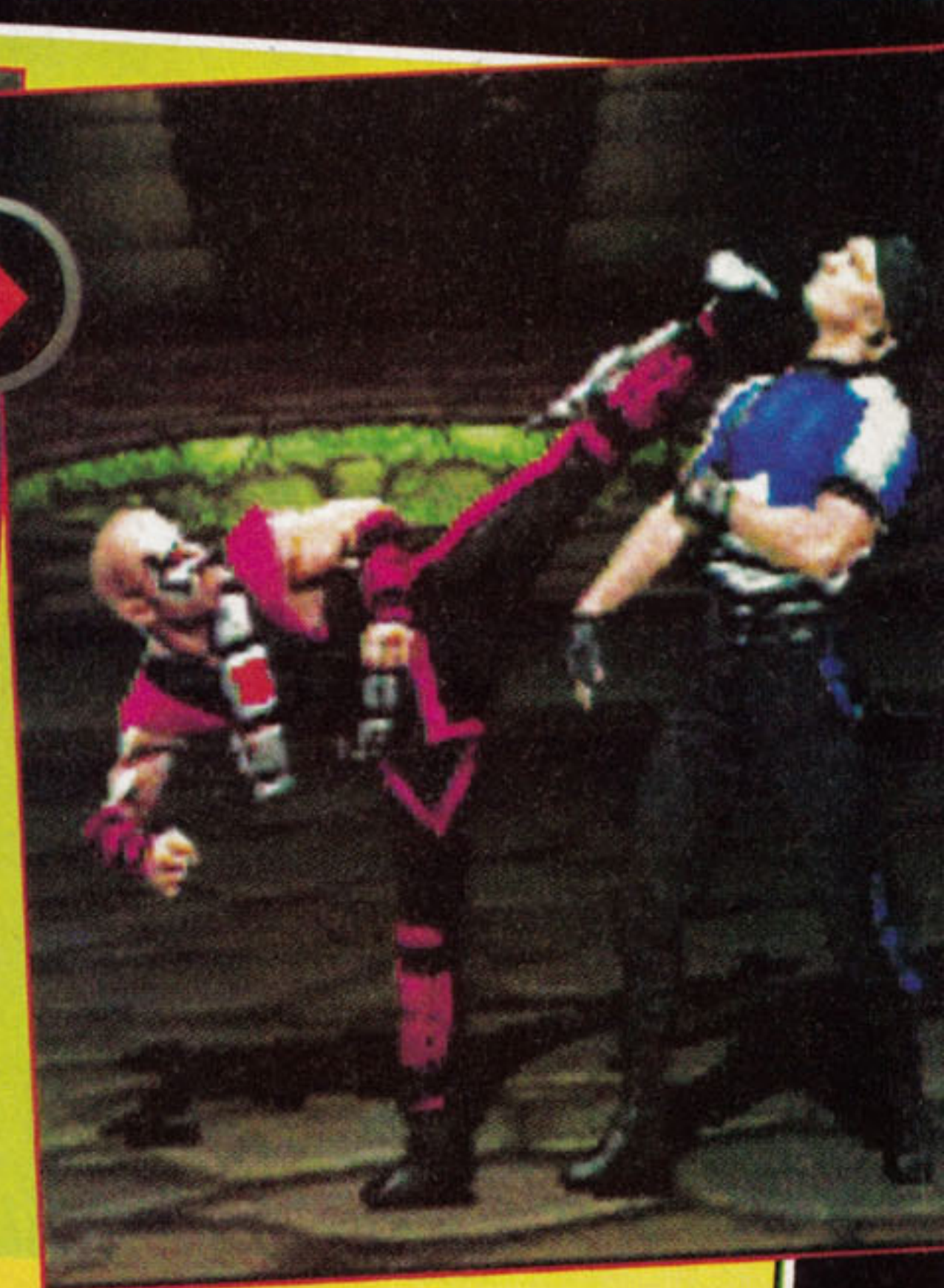
SA, SA, CA, CB, T + CA

Apesar de sua impressionante lista de golpes especiais, Kano tem grandes problemas ao combinar seus socos e chutes para criar ataques devastadores. Este golpe em cinco partes é um dos melhores de Kano, tirando apenas aproximadamente 1/4 da força vital de sua vítima.

CA, CA, CB, T + CA

Menos poderoso mas mais fácil de ser realizado do que o primeiro ataque, este combo é ideal para um lutador iniciante ou situações que requerem golpes garantidos. Provocando 23% de prejuízo, ele é mais poderoso do que um uppercut - e muito mais impressionante também!

SA, SA, T + CA, T + CB, T + CA

Uma variação dos dois golpes anteriores, este combo de cinco golpes permite que você aumente o prejuízo causado à sua vítima para 26%.

CA, CA, T + CB

Esta é uma combinação perfeita para um lutador novato. Quando você conseguir dominá-la, tente adicionar outros golpes antes e depois dela.

ENDING

Quando Shao Kahn deixa Kano vivo, ele não percebe a quantidade de recursos do esquema humano. Kano engana a tropa de Kahn em uma falsa missão e destrói a todos com uma arma roubada. Ele luta contra os guerreiros que sobraram e finalmente derrota Shao Kahn.

A verdadeira intenção de Kano é tomar conta das almas que Kahn já possuiu uma vez. Mas Kano não consegue controlar os espíritos quando eles escapam e o atacam. Com os boatos de que teve uma morte violenta, Kano não soube que salvou o mundo que tentou conquistar.

SUB-ZERO™

A história até agora...

Certamente o nome é familiar, embora o rosto não seja. O irmão mais jovem de Sub-Zero tem os mesmos golpes especiais de seu irmão "supostamente" morto, assim como alguns novos. Da mesma forma que Liu Kang, Sub-Zero tem as missões de tentar defender o Reino da Terra e de impedir os assassinos da tropa de Shao Kahn. Somente se conseguir arruinar o regime de Shao ele descobrirá o que aconteceu com seu antigo aliado, Smoke.

BABALITY

B, T, T, CA

Sub-Zero fica com pena de seu adversário e ao invés de matá-lo o transforma em um bebê chorão!

FRIENDSHIP

CB, CB, CO, CO, C (Golpeie)

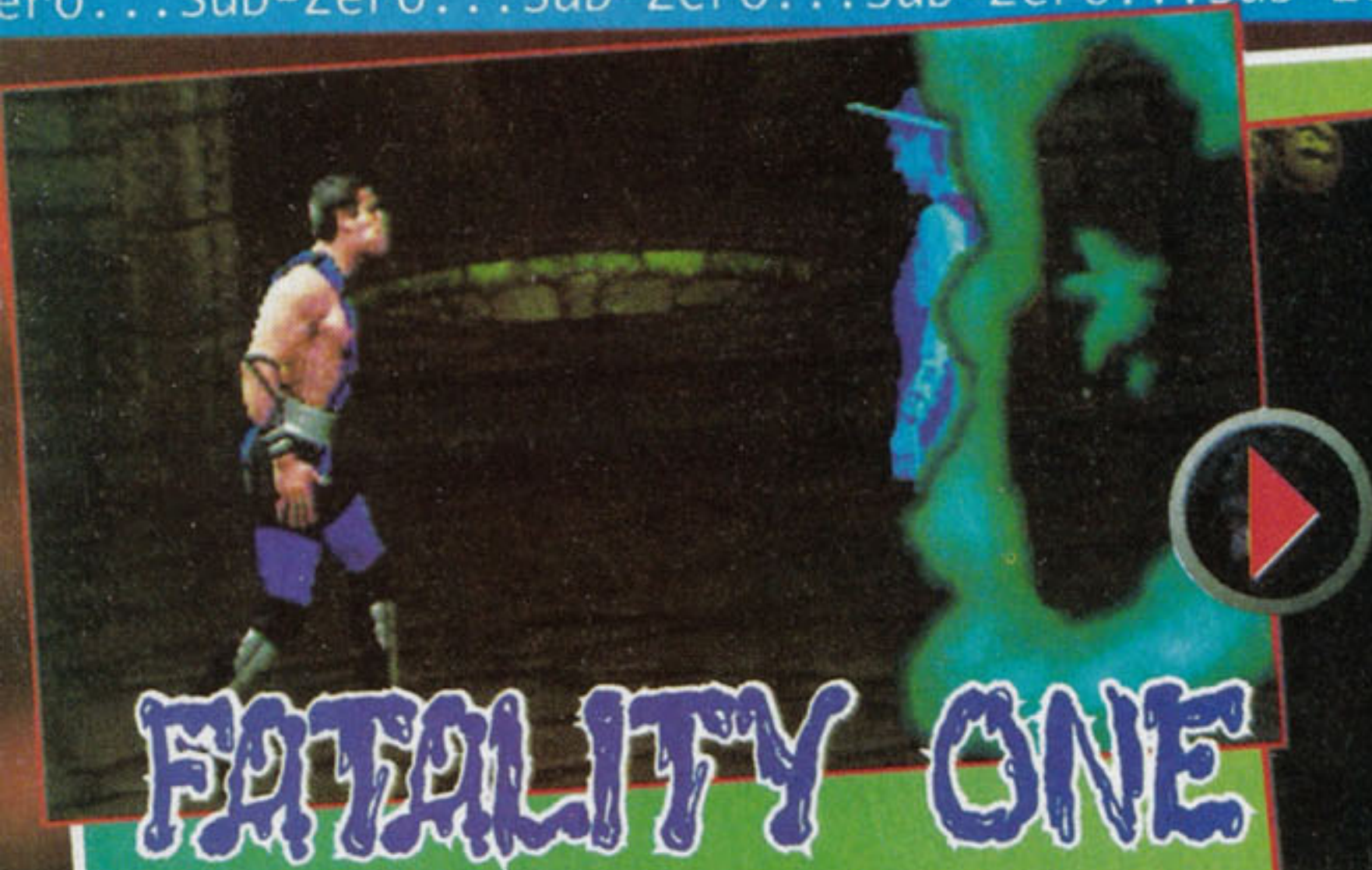
Esta é uma das melhores friendships do jogo - Sub-Zero toma a forma de um enorme boneco de neve, com nariz de cenoura e tudo!

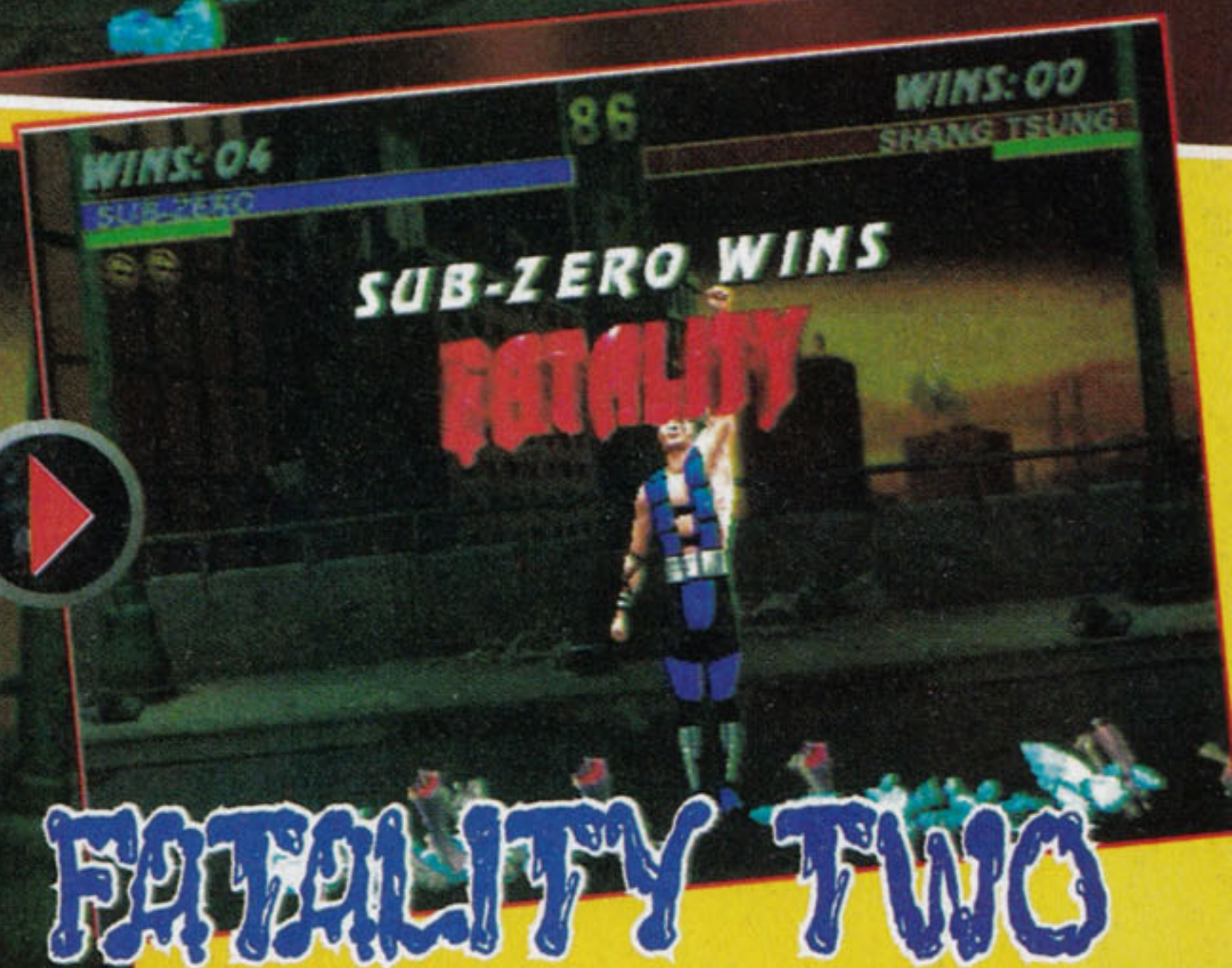
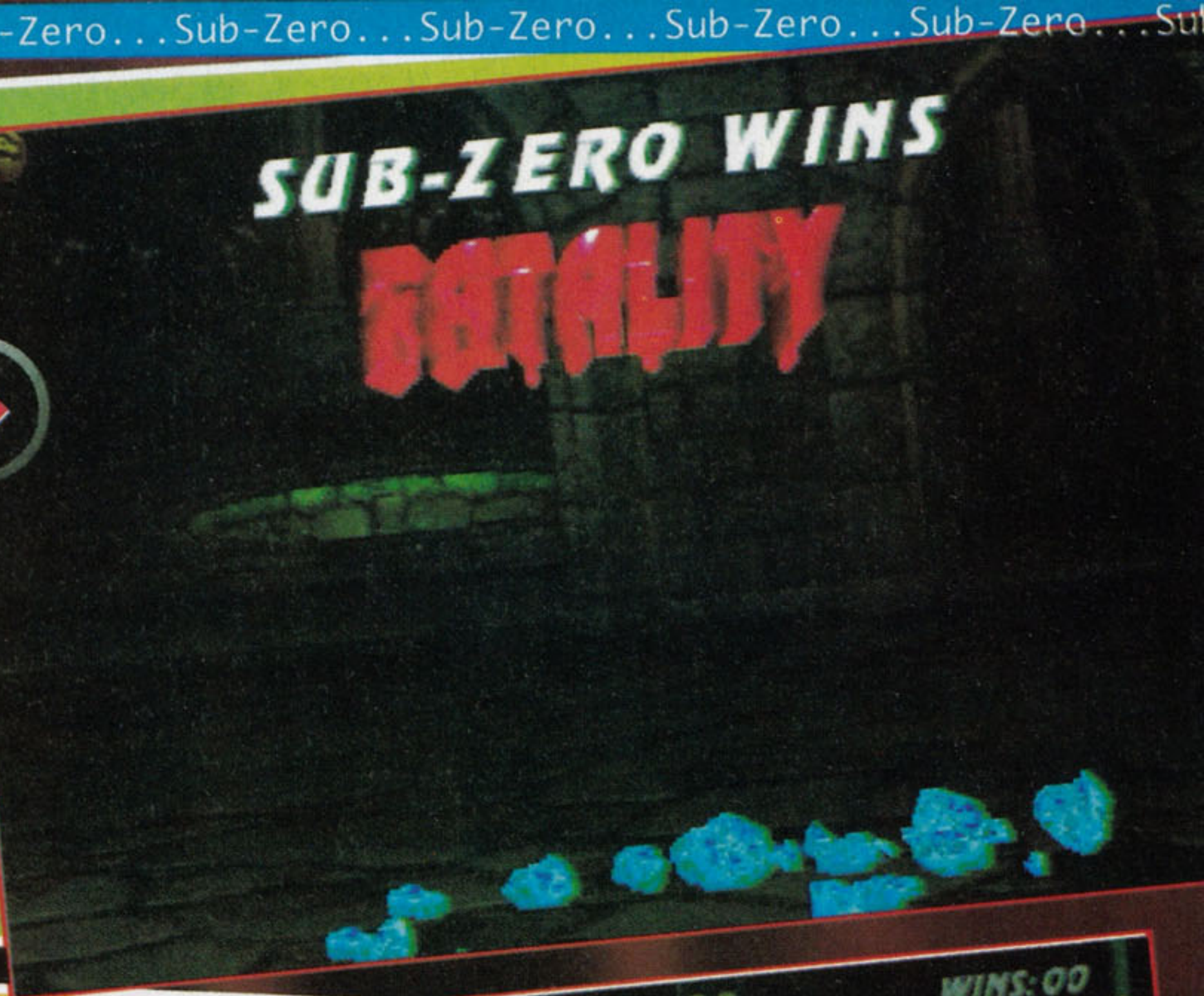
ANIMALITY

F, F, C, C, (Aproxime)

Você pode ter a chance de ir para esta excelente animality. Sub-Zero se transforma em um gigante urso polar e ataca seu adversário.

FATALITY ONE

T, T, B, T, CO (Golpeie)

Sub-Zero respira fundo e sopra seus adversários com força, destruindo-os nesta fatality horripilante e "gelada". Sub certamente sabe como congelar suas vítimas com estilo!

FATALITY TWO

BL, BL, CO, BL, CO (Aproxime)

Zero pega o corpo de seu adversário, congela, e depois o suspende sobre sua cabeça. Como um último toque, ele quebra o corpo no meio, espalhando gelo e ossos por toda parte.

O METRÔ

T, B, F, F, CA

A FORTALEZA DE SHAO KAHN

T, B, F, F, CA

PIT III

T, B, F, F, CA

SUB-ZERO™ SPECIAL MOVES

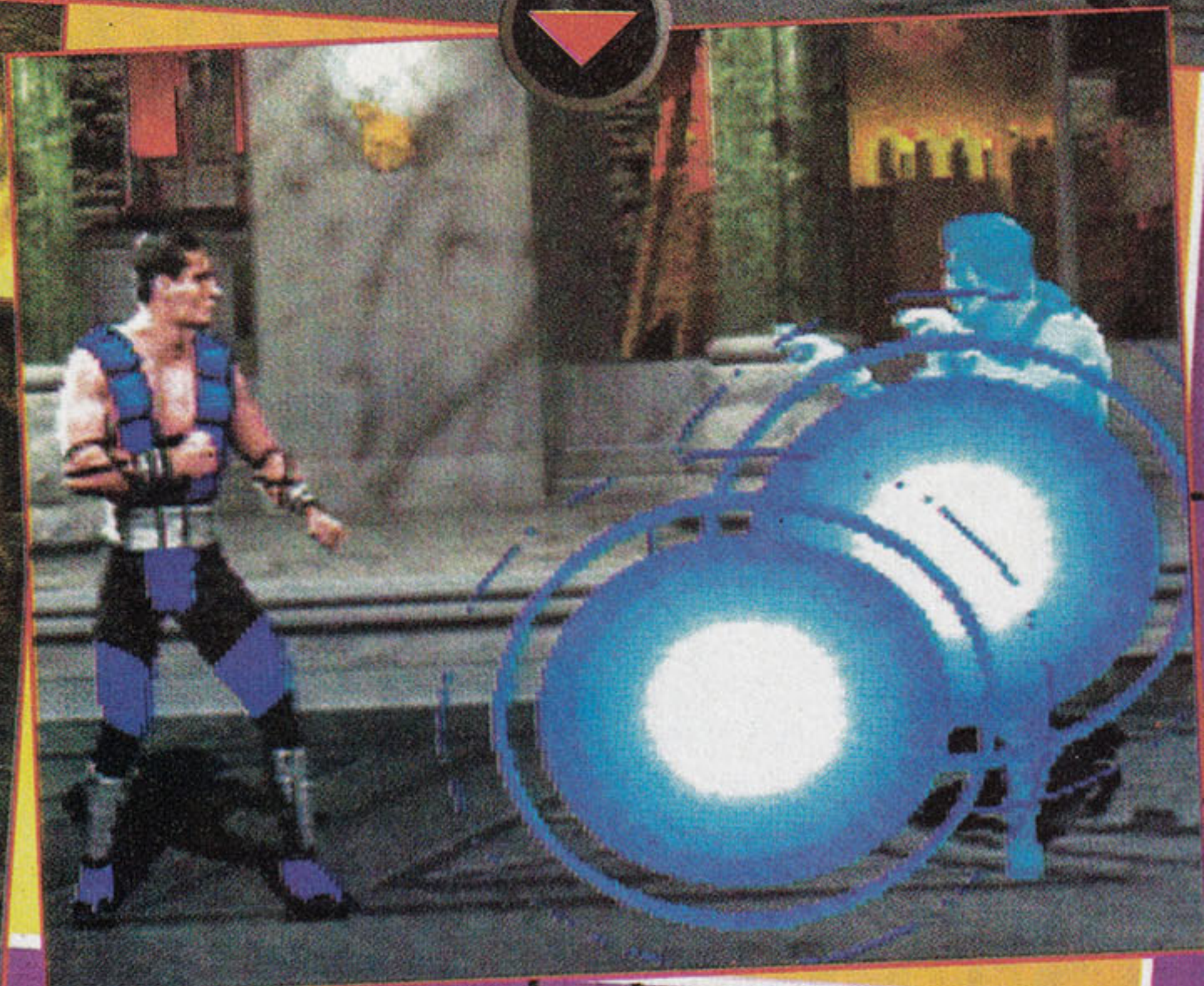
ICE BLAST

1/4VF + SB

O "Ice Blast" original de Sub-Zero ainda é um dos melhores golpes do jogo. É o perfeito começo para um grande combo.

ICE KLONES

1/4VT + SB

Este é um dos novos golpes de Zero. Ele pode ser usado no chão e no ar, e congela seu adversário com um toque.

ICE SHOWER FAR

1/4VF + SA

Se os seus adversários estão se apoiando e utilizando a extensão da tela para proteção, use este golpe para "esfriá-los".

ICE SHOWER NEAR

B, F, T, SA

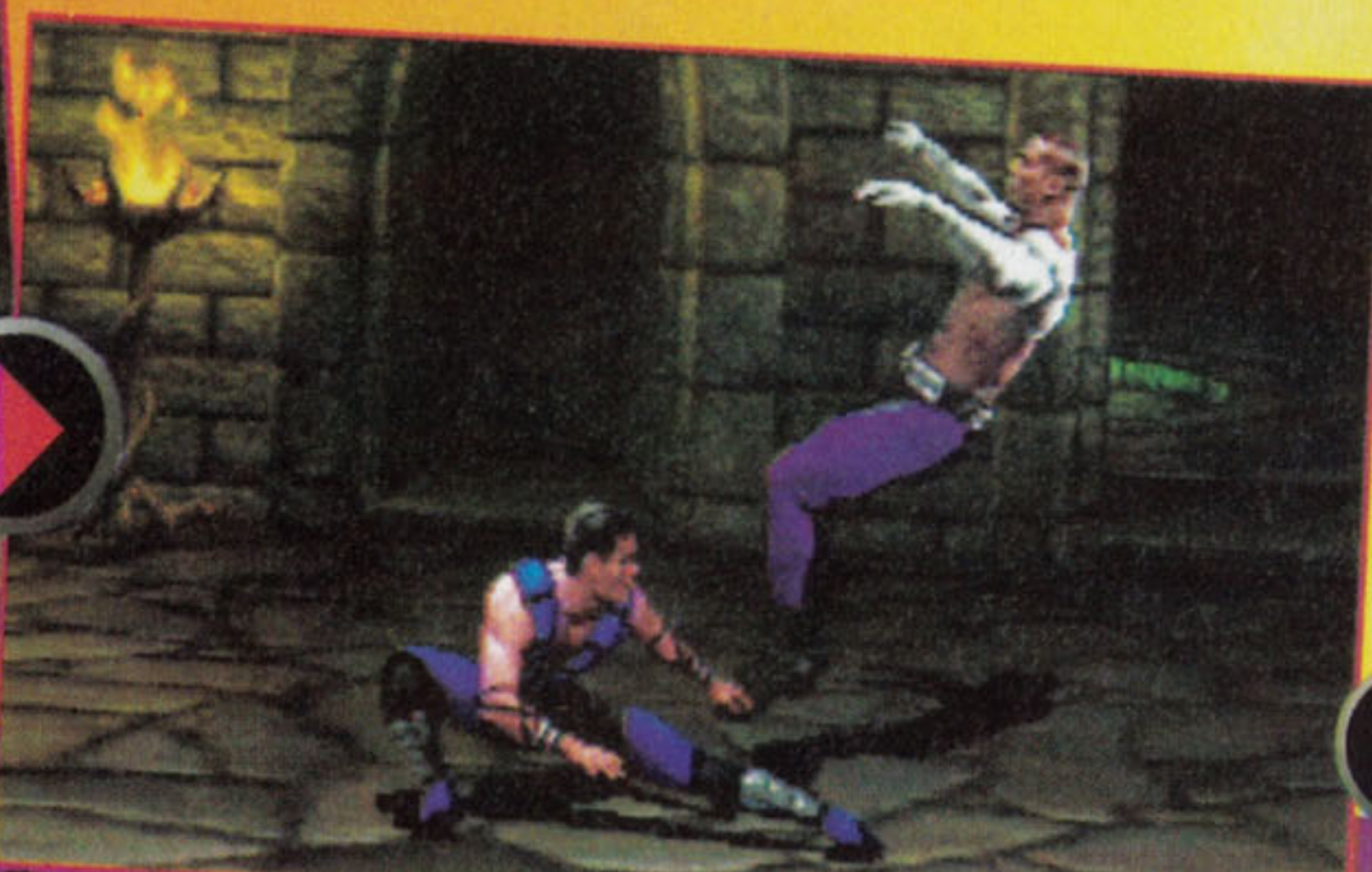
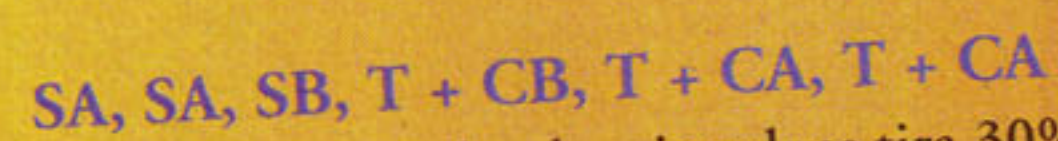
Esta chuva de gelo é ótima para congelar adversários que estão se aproximando - mesmo se eles estiverem correndo.

SLIDE

T + SB + BL + CB

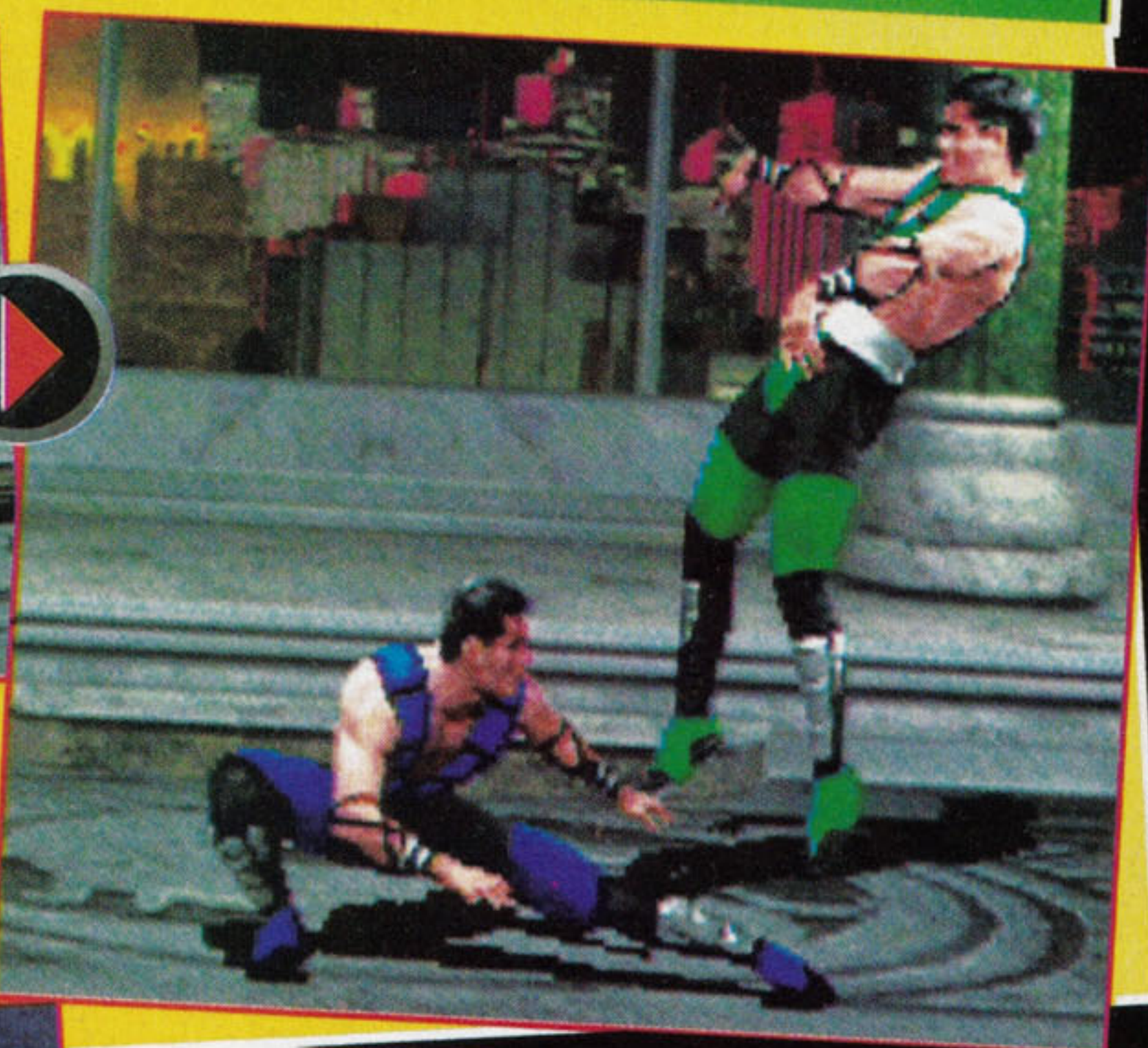
Este é outro golpe que Sub tinha no primeiro torneio, mas ainda é uma arma enganosa. Utilize-o depois de levar o inimigo ao chão.

MORTAL KOMBINATIONS™

SA, SA, SB, T + CB, T + CA, T + CA

Este excelente combo de seis golpes tira 30% da força vital de seu adversário. Para um efeito máximo, congele seu inimigo antes de soltar esse ataque.

CA, CA, T + CA

Este rápido e poderoso combo de três golpes pega muitos adversários distraídos, principalmente se eles estiverem esperando um "Ice Blast".

(T + SB + CB)
Um chute voador dentro de uma "deslizada" pode não parecer um combo impressionante, mas os 19% de prejuízo que ele causa certamente destruirão seu adversário.

T + CB, T + CA, T + CA, (T + SB + BL + CB) (4 golpes 22%)
Este combo começa com um ataque de três chutes, e depois termina com uma deslizada. Os 22% de prejuízo que ele provoca é uma grande recompensa para o que é essencialmente um combo fácil.

ENDING

Em uma terrível batalha, Sub-Zero enfrenta Cyrax e Sektor - mas não sozinho. Ele encontra o terceiro assassino de Lin Kuei, o ardiloso Smoke. Antes da automatização, Smoke e Sub-Zero eram aliados. Sub-Zero ajuda Smoke a recordar seu passado e o ganha mais uma vez como aliado.

Sub-Zero derrota seus assassinos cyborgs com a ajuda de Smoke e coloca todas as suas forças para destruir Kahn e sua tropa de Outworld. O antigo ninja desaparece mais uma vez por entre as sombras.

SEKTOR™

A história até agora...

Sektor, ou unidade LK-9T9, é um ninja cibernético automatizado cujo principal programa é assassinar o traidor de Lin Kuei: Sub-Zero. Para ajudar nessa tarefa, Sektor está preparado com uma enorme quantidade de armas (fogos), que podem ser tiradas de um compartimento que existe em seu tórax, assim como o soco teleport. Sem alma para perder, Sektor não se intimida com as ameaças de Shao.

BABALITY

T, B, B, B, CA

Até os cyborgs sabem como realizar babalities, ou seriam cyborgalities? Coloque este código para levar sua vítima de volta à infância.

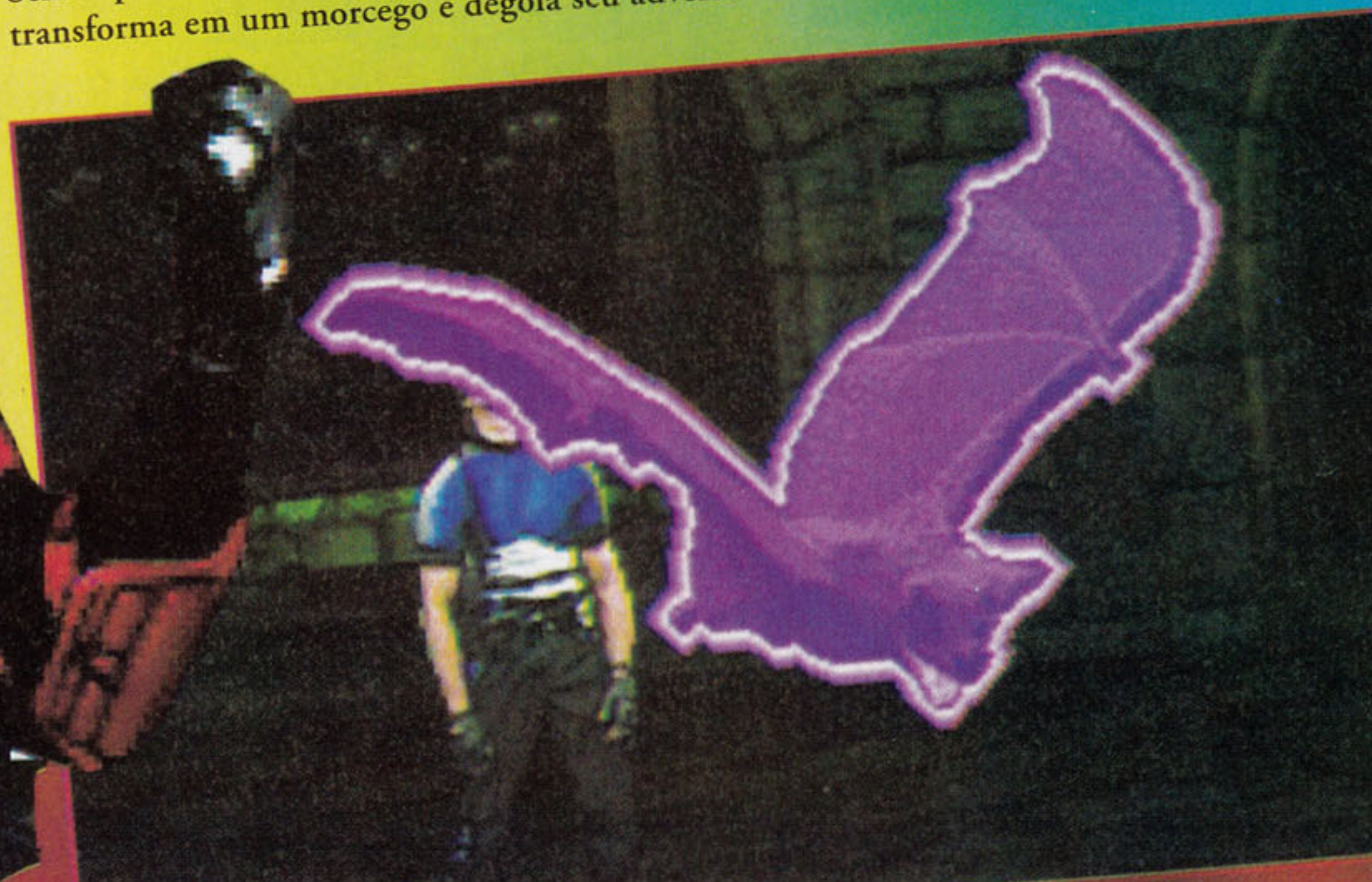
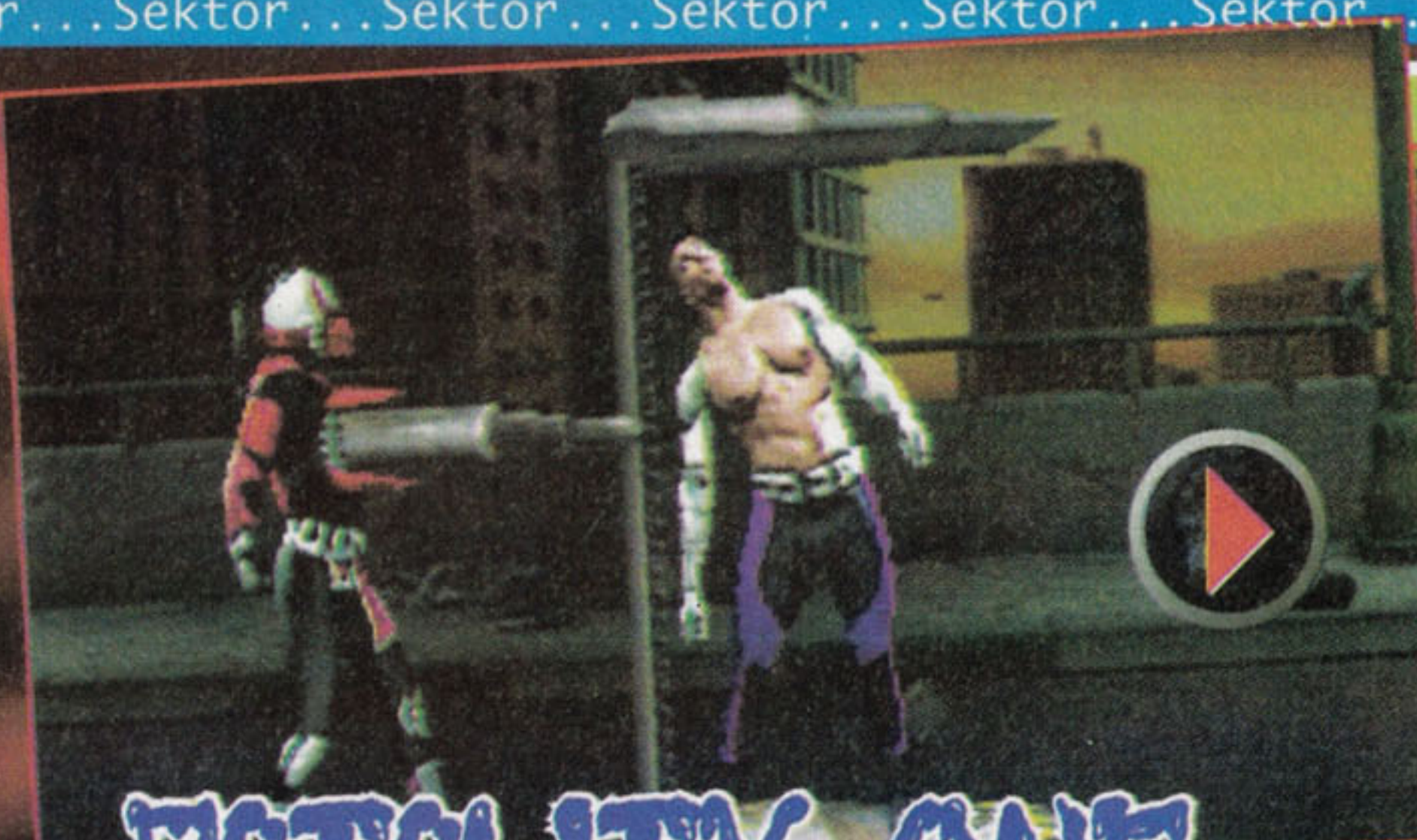
FRIENDSHIP

CO, CO, CO, CO, B

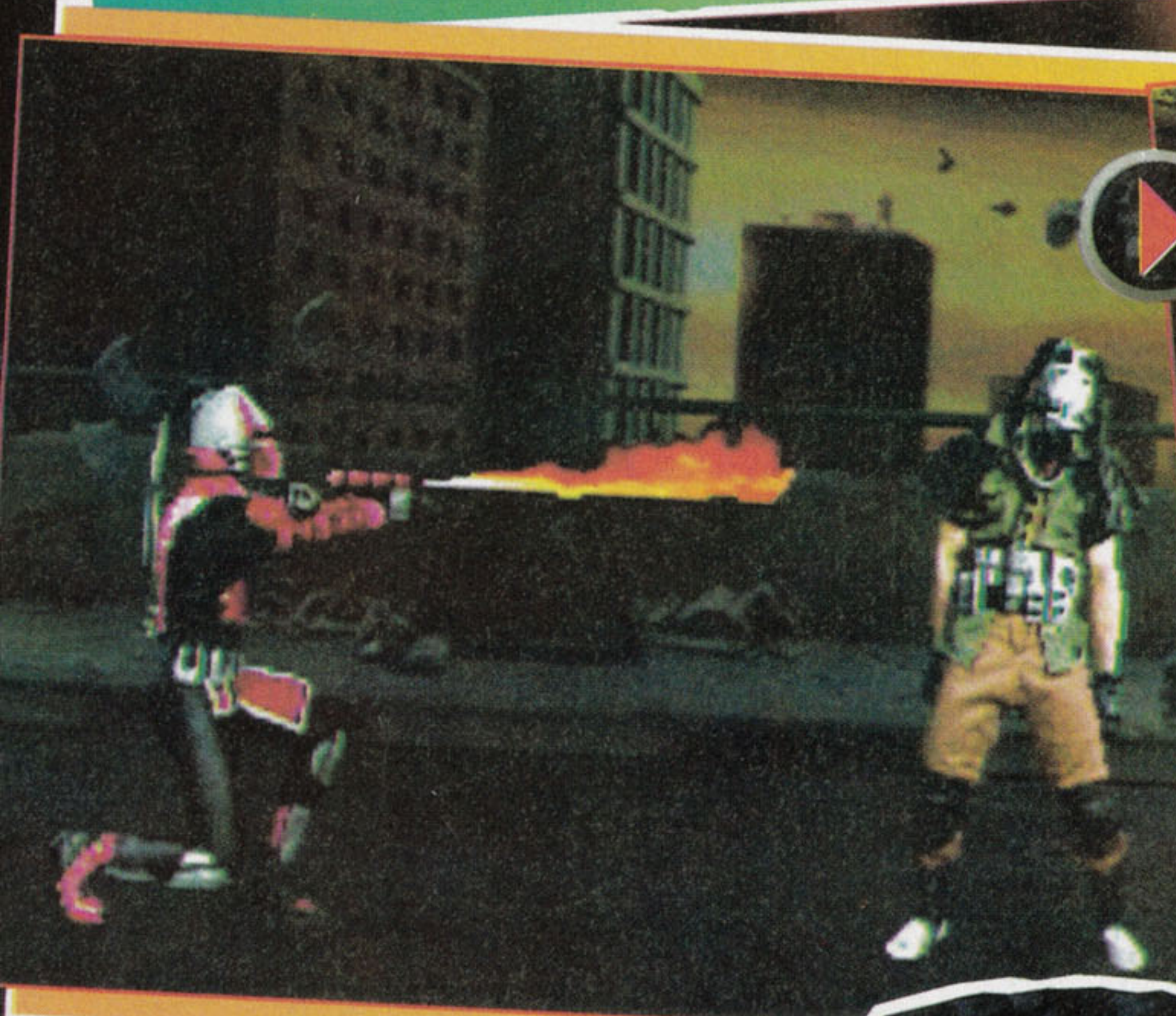
Aborrecido com todas as mortes e destruições? Mostre a seu inimigo uma pequena friendship com este hilariante jogo de Sektor que testa quem tem mais força!

ANIMALITY

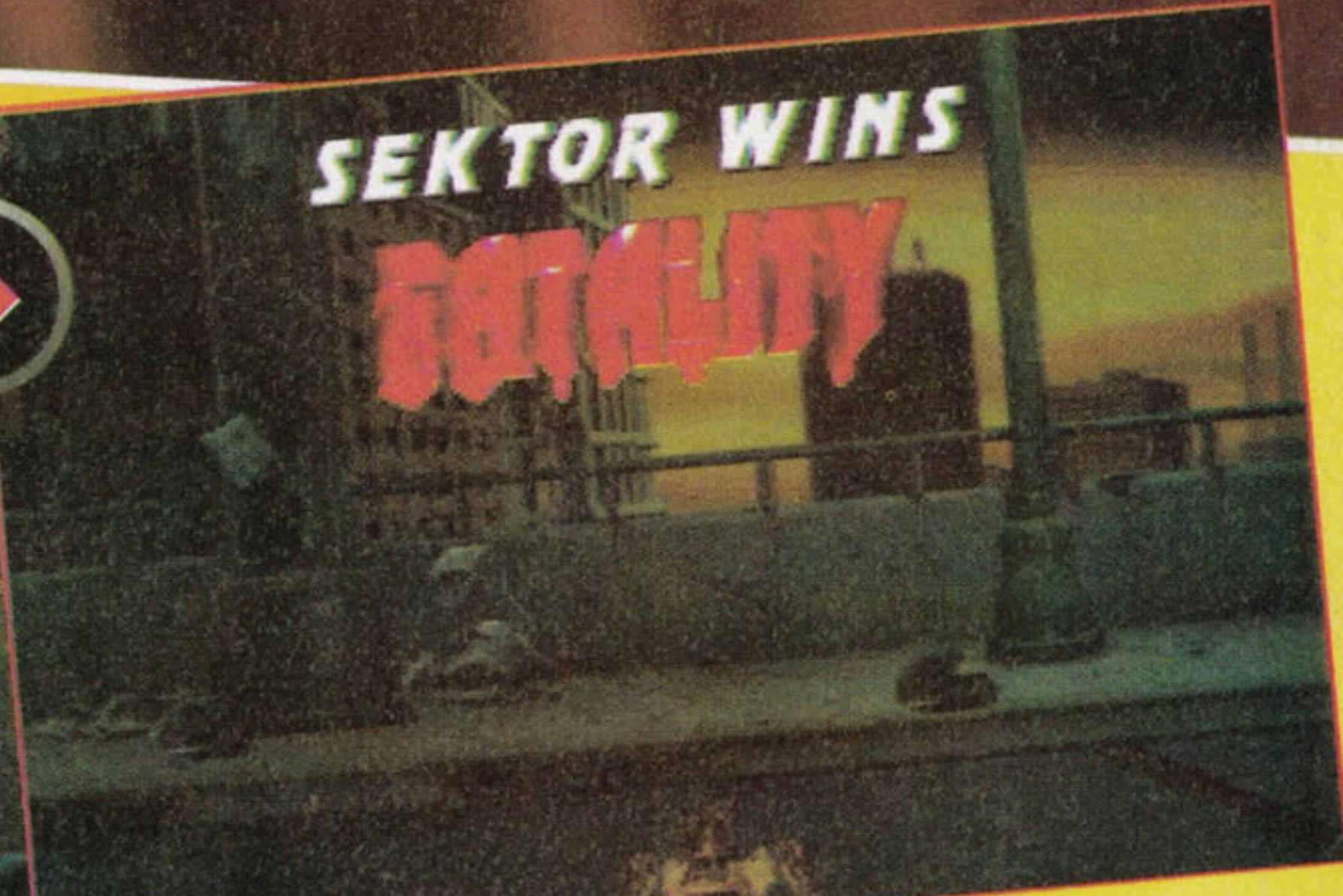
F, F, B, C, (Aproxime)

Sektor prova que realmente é uma criatura da noite nesta animality assustadora. Ele se transforma em um morcego e degola seu adversário.

FATALITY ONE

SB, CO, CO, BL

Esta é uma das fatalities mais sangrentas do jogo. O tórax de Sektor se abre revelando uma enorme máquina destruidora que acaba com seu adversário.

FATALITY TWO

T, F, F, F, T, BL

Utilizando uma de suas várias armas escondidas, o robô ninja liga uma chama aterrorizante que queima totalmente seu adversário.

O METRÔ

CO, CO, CO, B, (Aproxime)

A FORTALEZA DE SHAO KAHN

CO, CO, CO, B, (Aproxime)

PIT III

CO, CO, CO, B, (Aproxime)

SEKTOR™ SPECIAL MOVES

HEAT-SEEKING MISSILE

MVT + SA

Com seus alvos já na mira, os mísseis de Sektor voam ao redor da tela até fazerem contato. Você pode mandar mais do que um míssel por vez!

STRAIGHT MISSILE

F, F, SB

Não tão eficaz quanto o outro, mas ainda um poderoso golpe que pode ser usado com eficácia em combos.

TELEPORT AND PUNCH

F, F, CB (Também no ar)

O soco teleport é ótimo para pegar adversários que estão desprotegidos. Sektor desaparece e reaparece na frente de seu inimigo antes de destruí-lo com um uppercut.

MORTAL KOMBINATIONS

SA, SA, CA, T + CA

Sektor prova que é tão rápido quanto qualquer outro combatente do torneio com este veloz e brilhante combo de quatro golpes - um excelente prejuízo de 22% para seu adversário é o resultado.

Chute Voador, (F, F, CB), Chute Voador

Quando você terminar o primeiro chute voador, seu inimigo não conseguirá bloquear o resto desse combo. A chave do sucesso deste ataque é dar o segundo chute voador depois do soco teleport.

ENDING

Depois de acabar com Sub-Zero, Sektor é atacado pela tropa de Shao Kahn. Sektor luta com os guerreiros de Outworld sem estar familiarizado com eles. Ele tem Kahn e todos os seres de Outworld como ameaças para Lin Kuei.

A tropa de Shao Kahn não impede Sektor de seguir seu caminho em direção à fortaleza. Uma vez dentro, ele inicia sua própria seqüência de destruição. A explosão é tão grande que fecha o portal e deixa a Terra de volta ao normal.

CYRAX™

A história até agora...

Como seu companheiro Sektor, Cyrax, ou unidade LK-4D4, também foi programado para acabar com Sub-Zero. Enquanto o primeiro protótipo estava armado com foguetes, o segundo está equipado com granadas altamente explosivas e indestrutíveis armadilhas para pegar suas vítimas. A missão de Cyrax parece bastante clara, mas até onde o cyborg irá para completar sua tarefa?

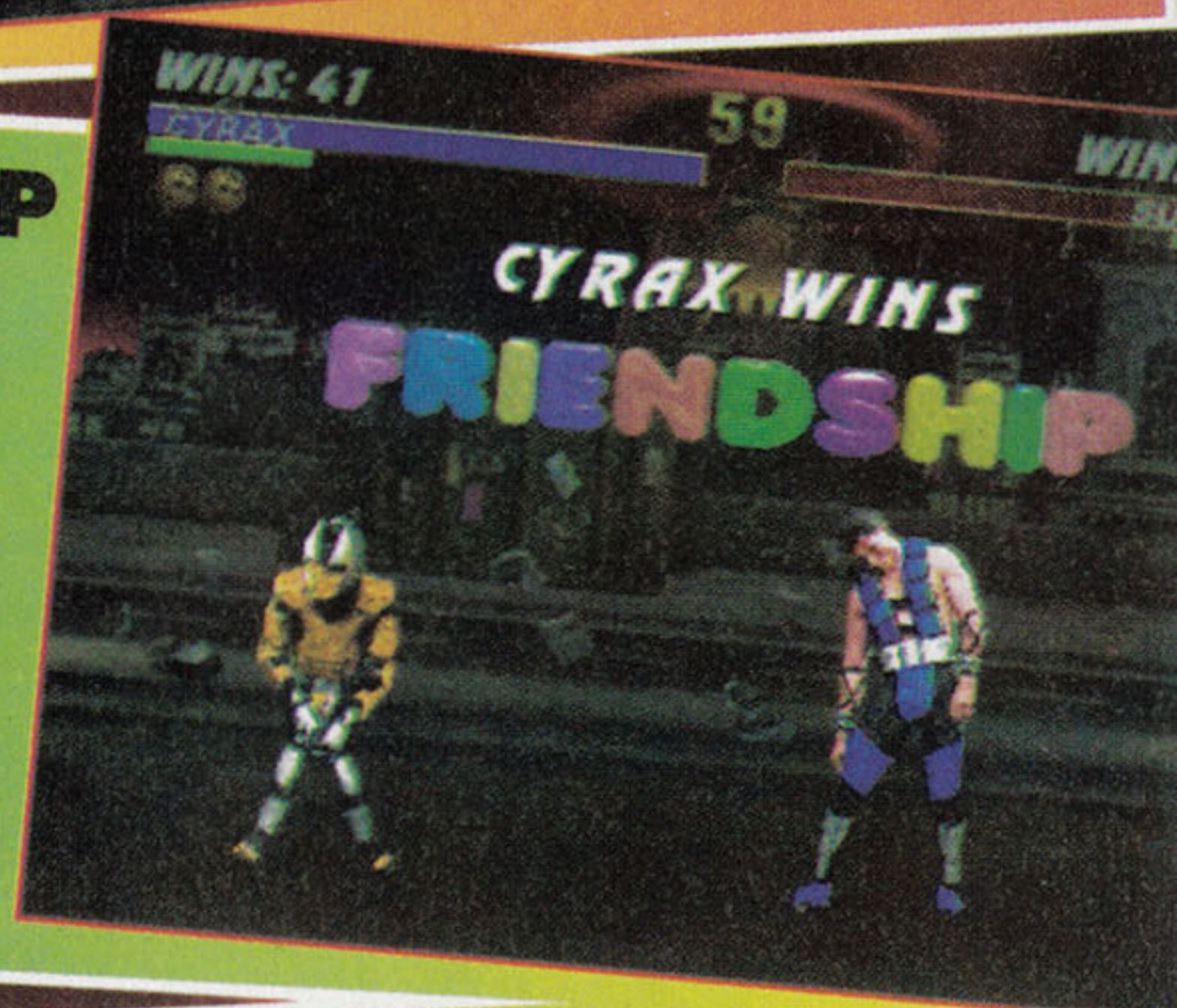
BABALITY

F, F, T, SA

Se você está cansado de matar os adversários todas as vezes em que luta, use a Babality de Cyrax e traga-os de volta à infância.

FRIENDSHIP

CO, CO, CO, C

Esta é umas das mais engraçadas friendships do jogo - o robô assassino sabe como lidar com a vítima!

ANIMALITY

C, C, B, B

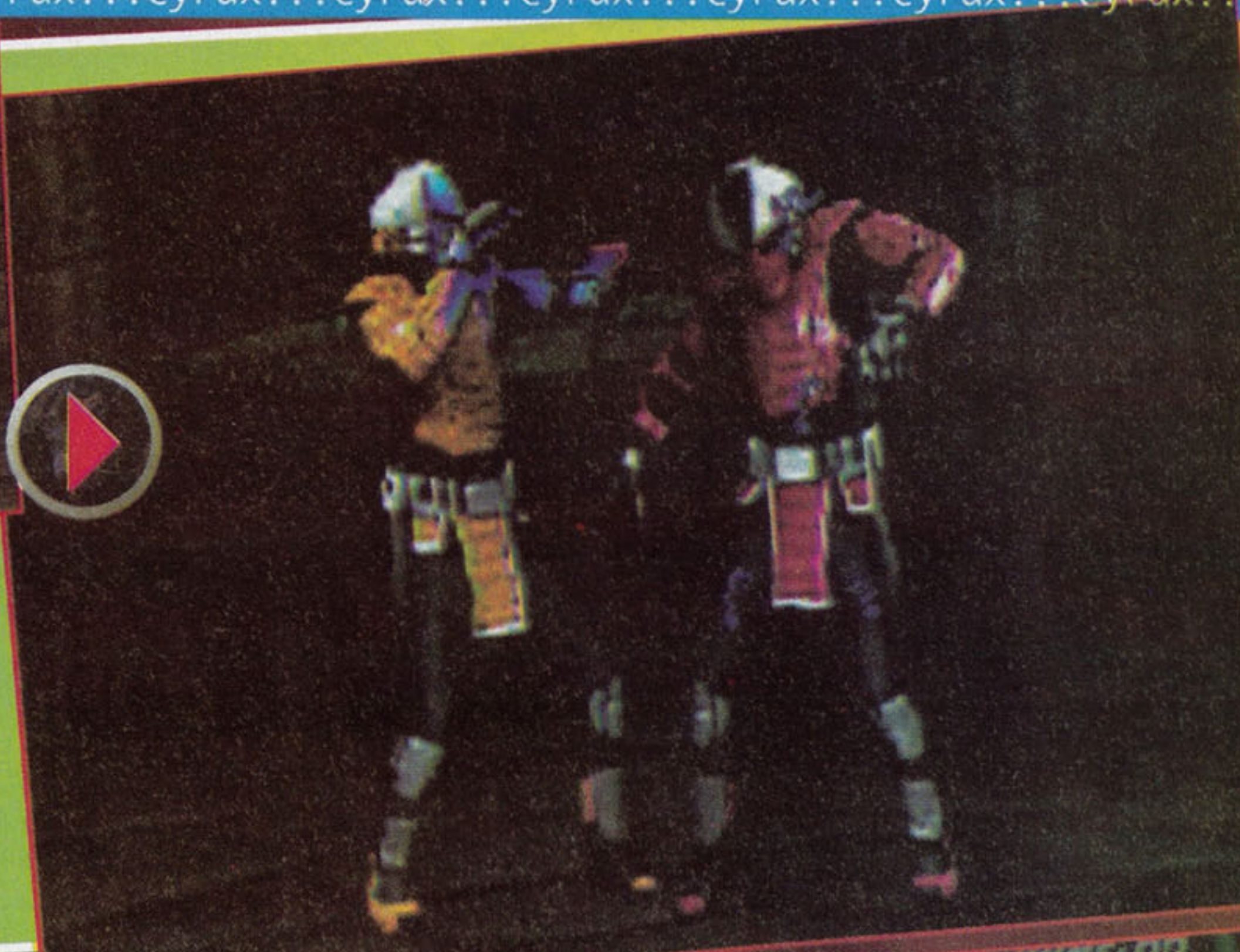
Muita gritaria! A animality de Cyrax o transforma em um tubarão gigante que devora seu adversário por completo!

SNES

FATALITY ONE

B, B, F, C, CO

Cyrax inicia a seu modo uma destruição, provocando uma explosão tão poderosa que acaba com ele e com seu adversário.

FATALITY TWO

se BL, B, B, C, B, so BL, SA

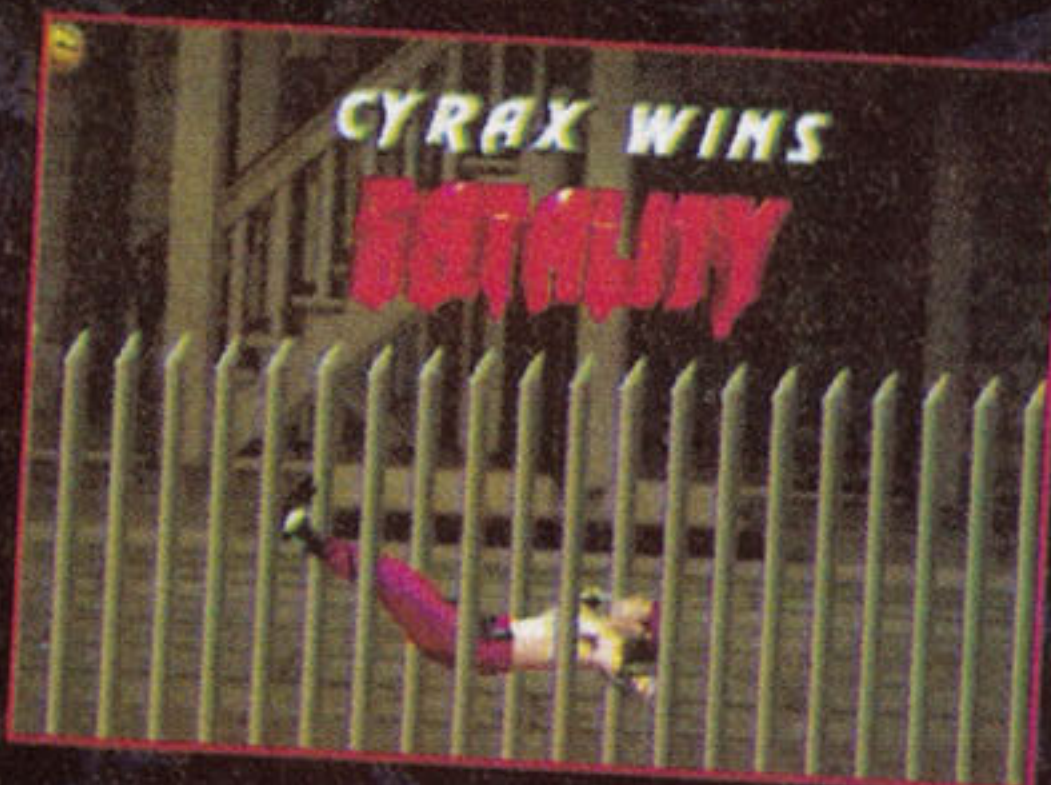
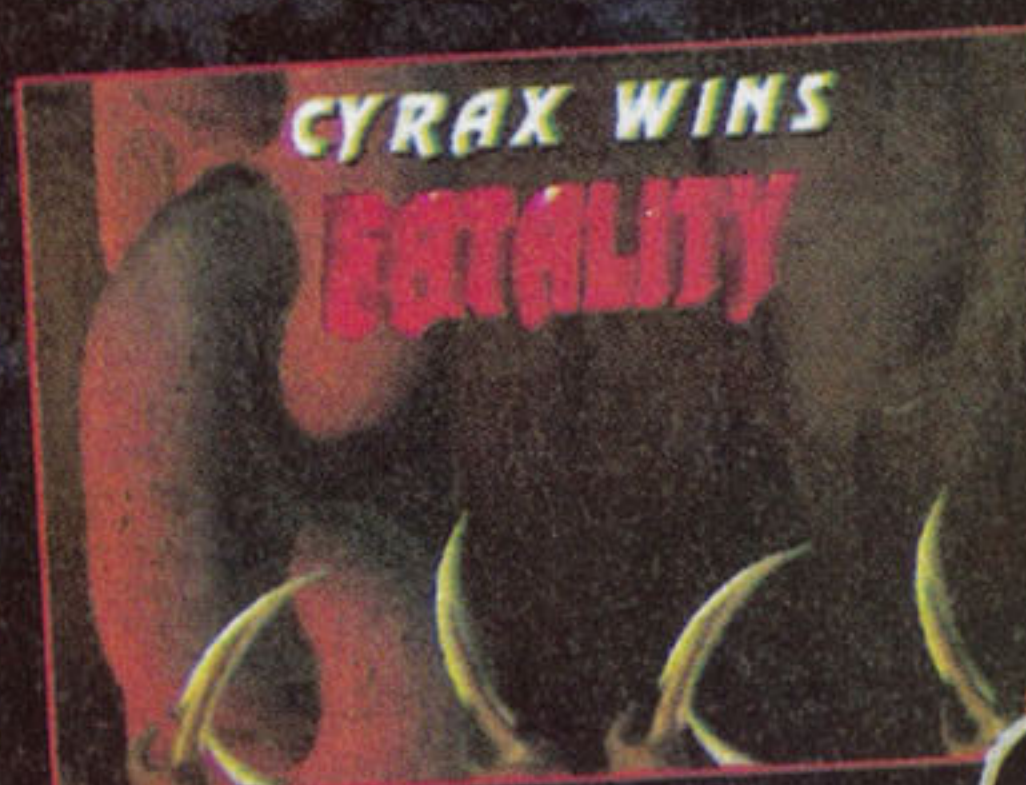
Essa não é para covardes. As hélices do helicóptero aparecem na cabeça de Cyrax. Ele sai da tela e depois cai, cortando seu adversário em pequeninos pedaços!

O METRÔ

BL, BL, CO, BL, CO

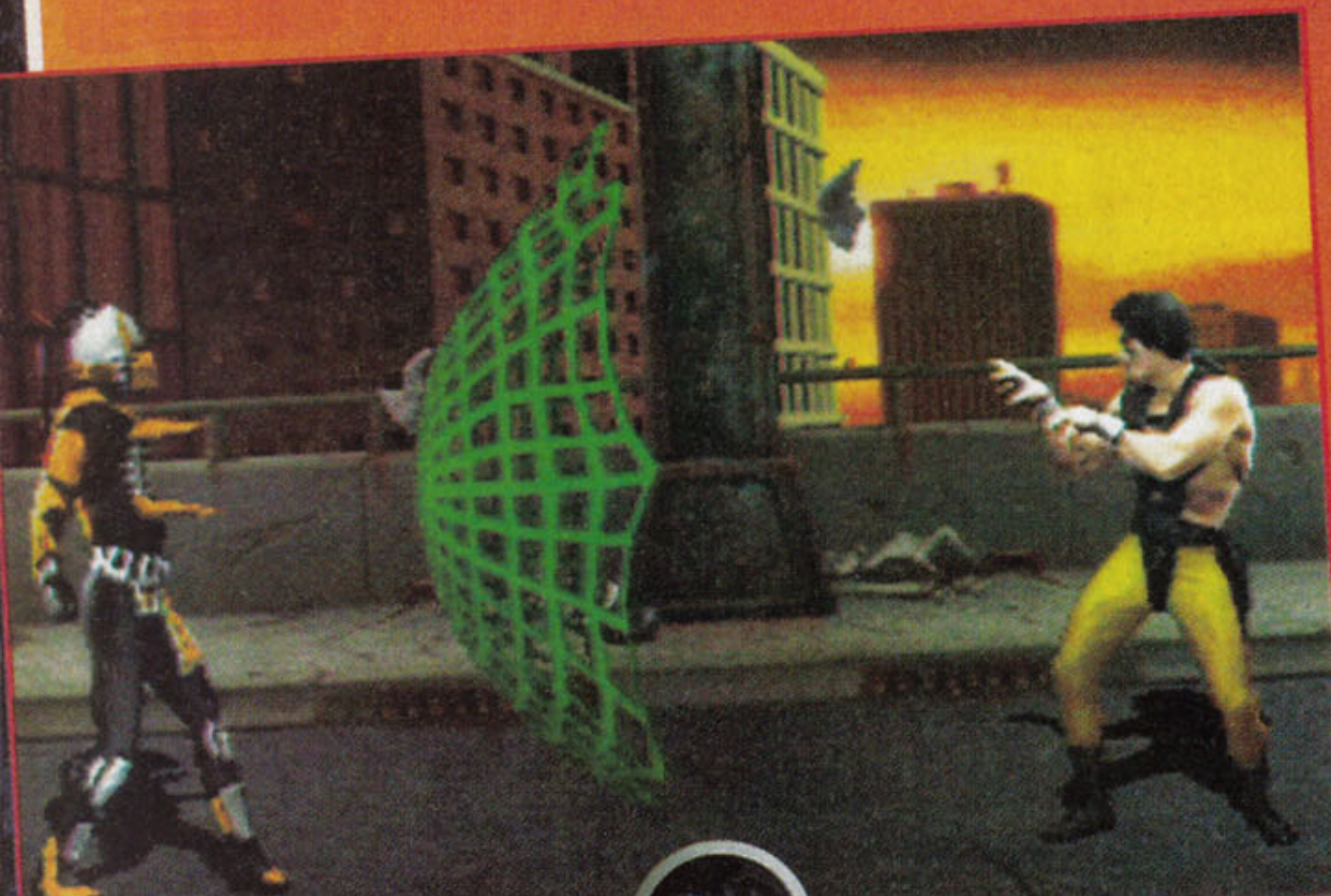
A FORTALEZA DE SHAO KAHN

BL, BL, CO, BL, CO

PIT III

BL, BL, CO, BL, CO

CYRAX™ SPECIAL MOVES

NET KAPTURE

T, T, CB

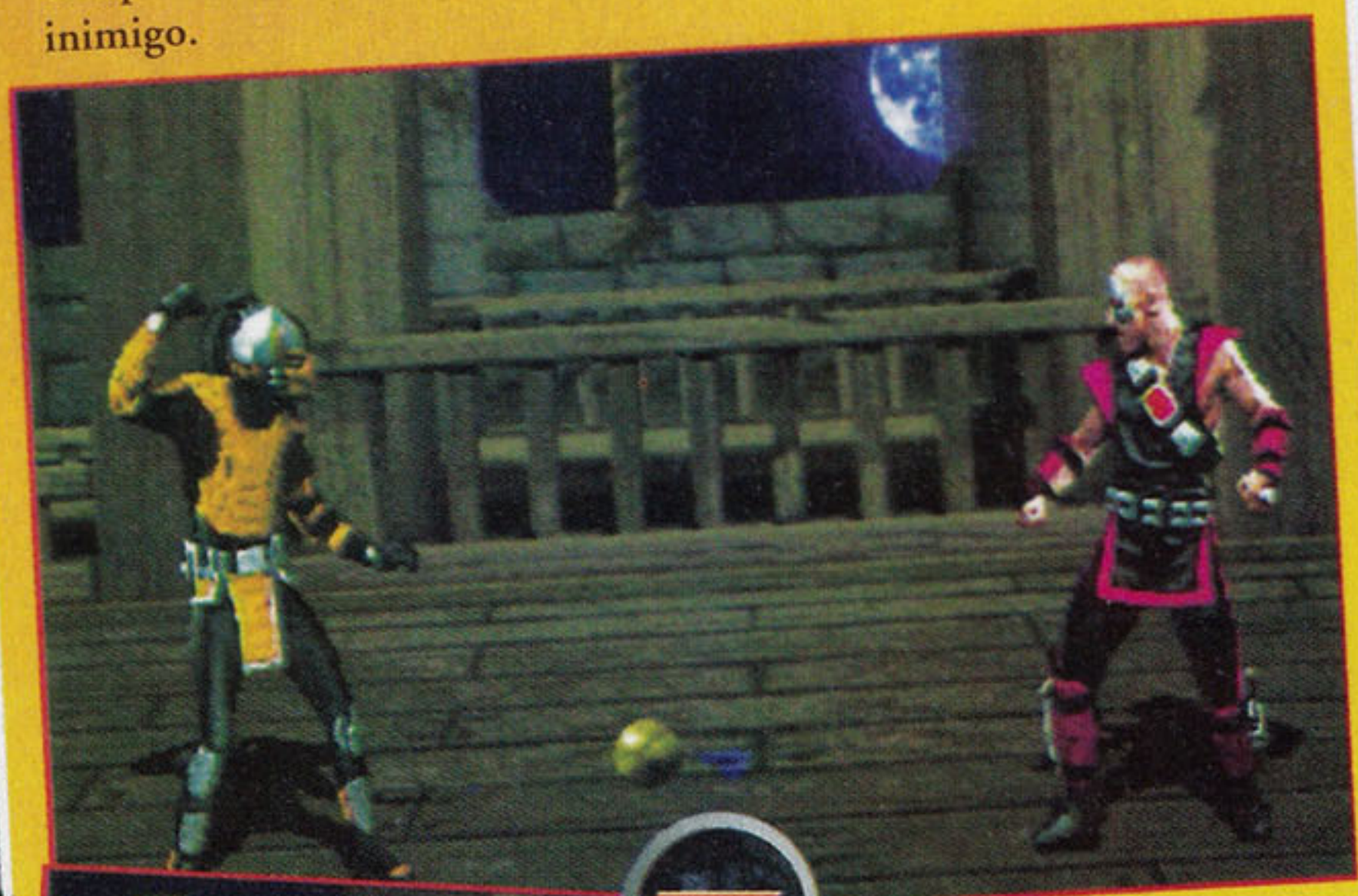
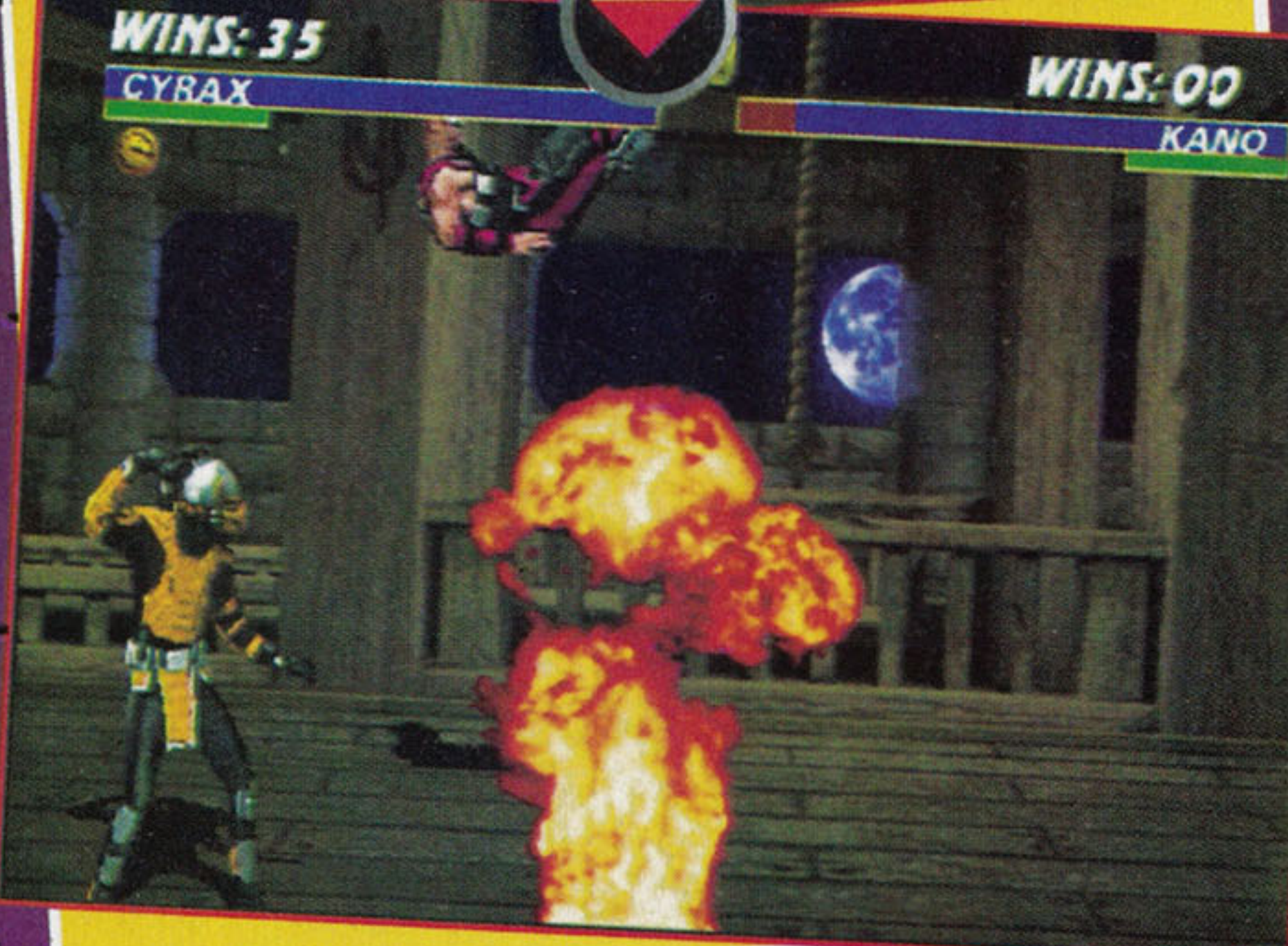
Scorpion e sua lança talvez nunca mais, mas Cyrax tem um golpe bastante especial. A rede do cyborg prova que é extremamente eficaz, mesmo em adversários que gostam de "voar".

TELEPORT

F, F, B, BL

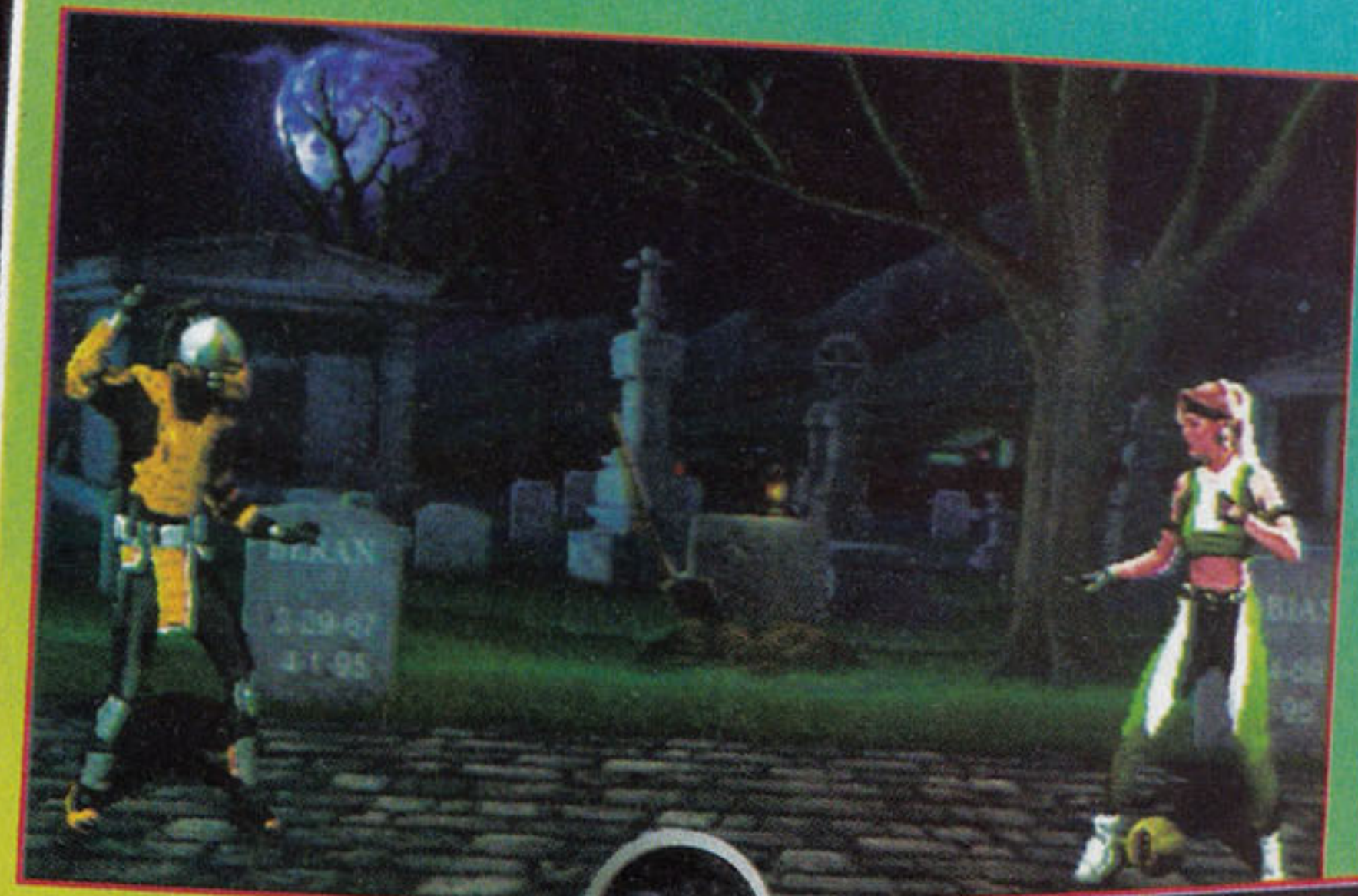
O golpe teleport de Cyrax pode tirá-lo rapidamente de uma situação perigosa - a unidade LK-4D4 simplesmente explode e depois reaparece do outro lado de seu inimigo.

EXPLOSIVES NEAR

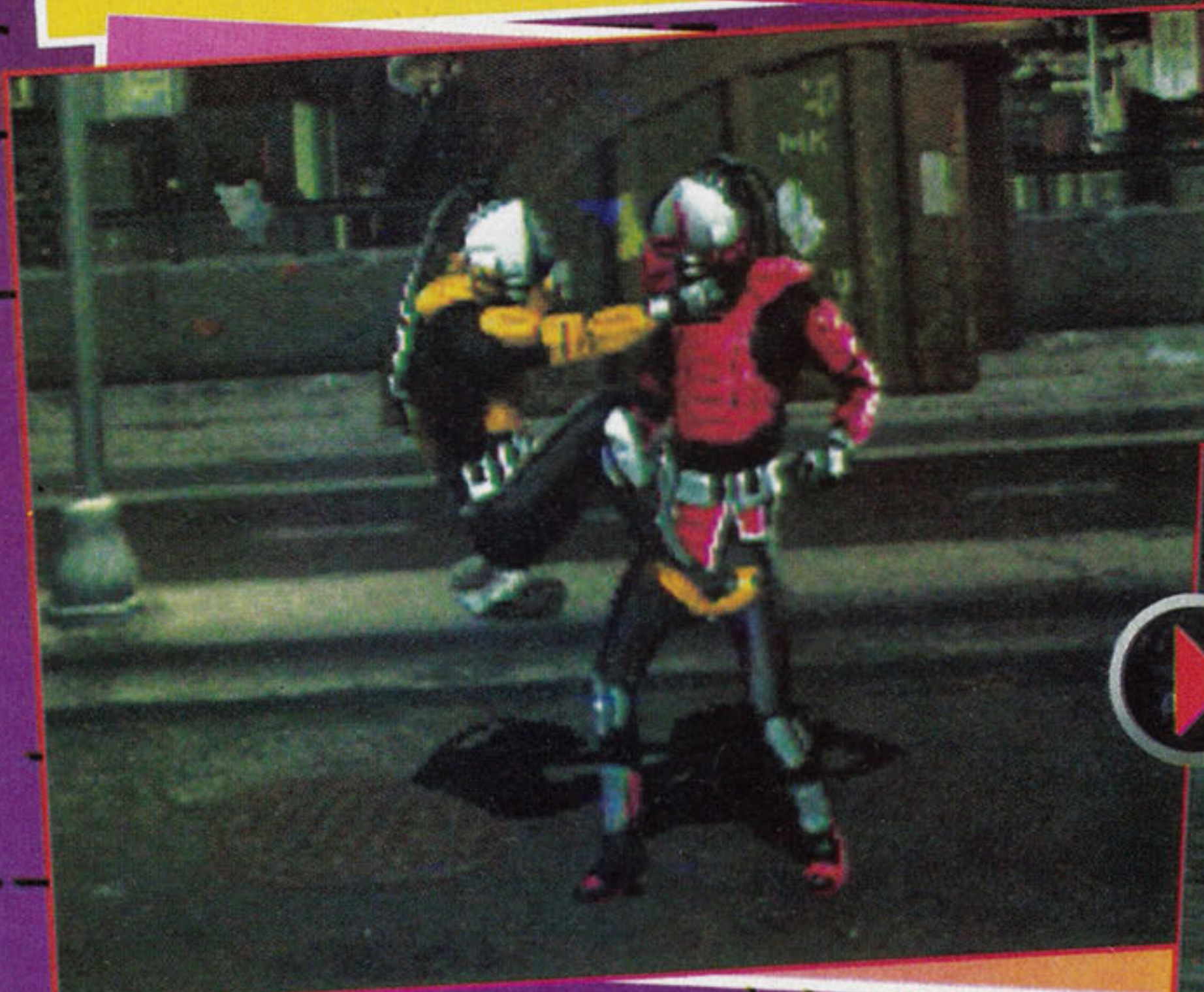
se CB, T, T, CA

Este grande golpe não pode ser bloqueado. Cyrax abre o compartimento de seu tórax e lança uma bomba na direção do inimigo.

EXPLOSIVES FAR

se CB, F, F, CA

Para variar, tente mandar o invento explosivo mais longe da tela.

THROW

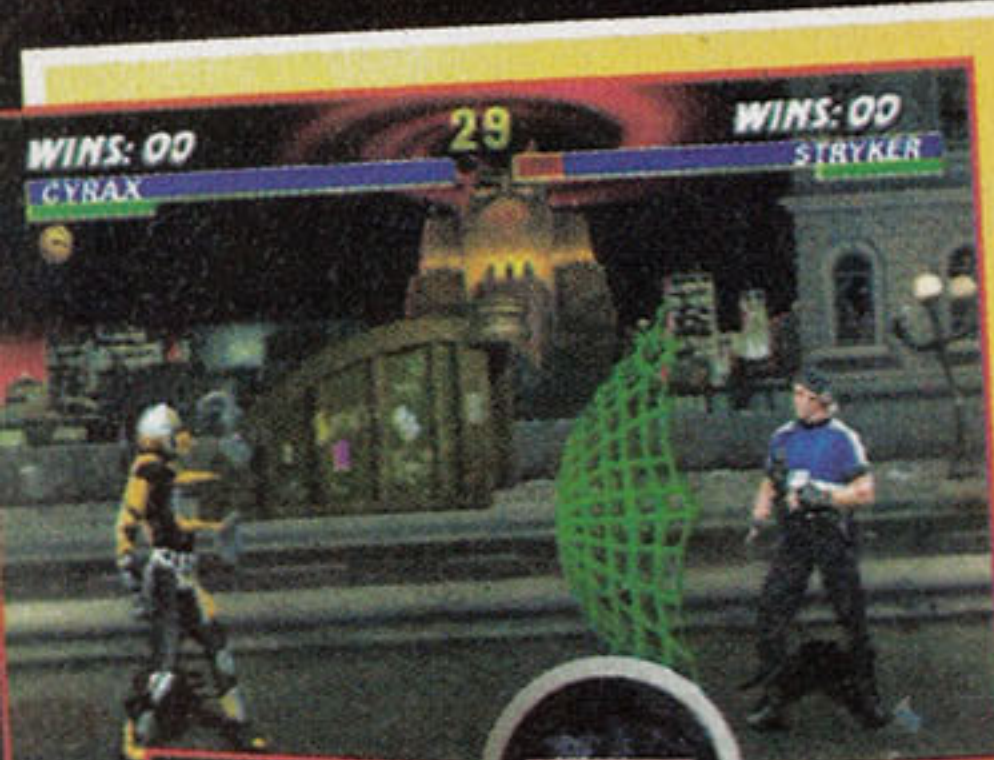
F + SB (Aproxime)

O arremesso de Cyrax leva os adversários para o topo da tela e depois os traz para baixo quebrando primeiro suas cabeças.

MORTAL™ KOMBINATIONS

CA, CA, T + CA
Este clássico combo de três golpes provoca 19% de prejuízo e deixa você com uma boa distância de seu adversário.

(se CB, F, F, CA), (se CB, T, T, CA), B + SA
Este terrível combo de três golpes é o mais poderoso do jogo. A chave do sucesso é determinar o momento certo de arremessar a segunda bomba. Ela terá que explodir assim que o seu inimigo chegar ao chão.

SA, SA, SB (3 golpes 18%)

Este combo de múltiplos socos oferece excelente velocidade e prejuízo - e é também um dos mais fáceis do jogo!

(T, T, CB), (se CB, T, T, CA), B + SA (2 golpes 32%)

Neste combo Cyrax usa duas de suas armas mais potentes - a Short Range Bomb e o Net Attack. Jogue a bomba e depois coloque seu inimigo na rede.

ENDING

Cyrax é capturado por Sub-Zero e programado novamente com nova ordem: destruir Shao Kahn. Com Kahn incapacitado para detectar a presença cruel do assassino, Cyrax dá um bem-sucedido ataque às escondidas.

Mas, depois de eliminar Kahn e salvar a Terra, Cyrax aguarda novas ordens dos superiores de Lin Kuei. As ordens nunca chegam e Cyrax perde as funções. Ele termina encalhado no meio de um vasto deserto, com a cabeça em direção à sua base.

DEFEATING MOTARO™

Antes que você tenha a chance de lutar com Shao Kahn, você deve primeiro passar pelo centauro Motaro. Esta criatura é metade homem/ metade cavalo, o que causa um grande problema. Nestas páginas você encontrará os desenhos de todos os golpes que Motaro tem à sua disposição e dicas para destruí-lo. Utilize as informações e dicas em seu personagem favorito e você não se arrependerá!

Este golpe devastador é usado freqüentemente por Motaro. O número dois de Shao Kahn pega o adversário com uma mão e depois o golpeia com a outra mão, mandando-o para o outro lado da tela - e provocando um enorme prejuízo. Não há como bloquear este golpe. O único conselho é ficar longe dele, fazer o seu ataque e depois recuar a uma grande distância.

Este é um outro golpe de alto impacto que tira rapidamente a sua energia. Usando um de seus braços enormes, Motaro joga seu adversário longe. Ao contrário do golpe anterior, este pode ser bloqueado, o que limita substancialmente a quantidade de prejuízo que você sofre.

Este chute estilo cavalo deixa muito sangue e tira uma quantidade incrível de energia. Motaro utiliza este golpe se você estiver fora de seu raio de ação, portanto esteja sempre preparado para apertar o botão do bloqueio. Se você tiver sorte, terá alguns segundos para lançar um contra-ataque, então dê um uppercut.

A velocidade e a fúria de seu golpe rasteiro pode pegar os novatos desprevenidos. Motaro utiliza sua enorme cauda para "tirar os adversários de seus pés". Ele normalmente aplica este golpe depois que você atacar, portanto prepare-se para bloquear - você já foi avisado!

O uppercut simples é o melhor golpe a ser utilizado contra Motaro. Fique agachado e depois dê o soco com toda a força quando a besta vier com fúria. Se você fizer tudo corretamente, conseguirá derrotá-lo usando apenas esse golpe. Parece muito fácil para ser verdade, mas é a única tática que verdadeiramente funciona!

Motaro também tem a habilidade de tirar bolas de fogo de sua vasta cauda. Bloqueie os múltiplos ataques do monstro ou o jogo está terminado.

Motaro demonstra sua incrível habilidade para devolver todos os ataques ao remetente. Personagens principais como Sub-Zero e Sektor, que mandam grandes ataques, estão passando por um momento difícil com ele.

Além de terríveis golpes especiais, Motaro também consegue se movimentar de um lado para outro da tela. Mantenha o botão de bloqueio apertado quando ele sumir, porque ele tem o hábito de reaparecer exatamente atrás de você.

DEFEATING SHAO KAHN™

Você finalmente conseguiu! O imperador de Outworld - Shao Kahn - está sempre atrapalhando e prejudicando o salvamento da Terra. Estas páginas foram feitas com o mesmo objetivo que as de Motaro - você encontrará os desenhos de todos os golpes de Kahn e dicas sobre os prejuízos que eles causam, e o mais importante, como evitá-los. Então, junte todas as suas energias e salve o mundo de uma vez por todas!

Kahn não gosta só de bater em seus adversários, ele gosta de humilhá-los também. Sua falta de respeito por seu desafio significa que ele está sempre rindo de sua incompetência. Quando ele estiver dando gargalhadas, ataque por exemplo um Ice Blast de Sub-Zero para lembrá-lo de que a batalha ainda não terminou!

Cyrax demonstra a maneira mais eficaz de se acabar com Shao Kahn - o Net Attack. Kahn parece não ter nenhuma resposta para esse golpe. Shao fica entrelaçado na rede, deixando o adversário livre para aplicar um uppercut e destruí-lo.

Este golpe extremamente sangrento consegue trazer lágrimas aos olhos dos mais duros combatentes. Kahn ataca com um machado gigante a cabeça de seu adversário, tirando quantidades incríveis de sangue - sem falar dos gritos de horror. Você deve bloquear este ataque. Ficando embaixo do machado de Shao, você tem a oportunidade de contra-atacar com um uppercut.

O novo golpe de Shao que dá uma joelhada no ar permite que ele ataque adversários com terrível ferocidade enquanto eles também estão no ar. Entretanto, se ele falhar fica vulnerável a um uppercut. Este método de ataque de bloqueio e depois um uppercut, é a melhor forma de provocar prejuízo ao grande homem.

Este ataque de muitos golpes é uma tática que Shao Kahn sempre utiliza. Ele leva você para o canto e o enche de socos e chutes. O problema é que os golpes são tantos que você não consegue bloquear o suficiente para salvar metade de sua energia. A única escapatória é ficar longe dos cantos da tela.

Sindel demonstra a maneira perfeita para anular o ataque voador de joelhos de Kahn - simplesmente ataca Kahn com um uppercut quando ele aterrisa.

Nenhum todo-poderoso de um jogo é completo sem um golpe poderosíssimo, e Shao Kahn não é uma exceção. O malvado imperador está armado com uma enorme bola de fogo verde que é lançada na direção de seu adversário. Os mísseis são sempre arremessados em pares, e se o primeiro machucar você, é impossível bloquear o segundo. Tenha cuidado sempre!

O golpe mais poderoso de Kahn é o shoulder charge. Ele traz um grande prejuízo e é muito difícil de se bloquear por ser bastante veloz. No MKII você podia bloquear o shoulder charge e depois dar um uppercut em Kahn antes que ele pudesse reagir, mas desta vez esta tática não é utilizada. A melhor maneira de combater o shoulder charge é usar um golpe quando Shao deslizar na sua direção.

O uppercut é a maneira mais eficaz de se lidar com Kahn. Ele deve sempre ser acompanhado por outro golpe - Kahn o acha particularmente difícil de ser bloqueado.

CÓDIGOS DO KOMBAT

Em um game de dois jogadores você perceberá que seis caixas aparecem na parte inferior da tela. Estas caixas com códigos especiais afetam a natureza, e às vezes o resultado da batalha que você está prestes a entrar. Essa seção revela como usar esses códigos e oferece a lista dos mais interessantes.

As primeiras três caixas são controladas pelo primeiro jogador com seus botões de Low Punch (Soco Baixo), Block (Bloqueio) e Low Kick (Chute Baixo), e as outras três são controladas pelo segundo jogador utilizando os mesmos três botões.
O Low Punch controla a primeira caixa, o Block a segunda, e finalmente o Low Kick a terceira caixa. Se você ver UP em um código, isso significa que você deve segurar o joystick para cima quando apertar o botão apropriado.

1-0-0/1-0-0 Incapacitados todos os lances.

0-2-0/0-2-0 Incapacitados todos os bloqueios.

9-8-7/1-2-3 Nenhuma barra de energia na tela.

0-3-3/5-6-4 O vencedor do primeiro round luta com Shao Kahn.

2-0-5/2-0-5 O vencedor do primeiro round luta com Smoke.

UP3-0-UP3/0-0-0 O primeiro jogador começa com 1/4 de energia.

0-0-0/UP3-0-UP3 O segundo jogador começa com 1/4 de energia.

0-3-3/0-0-0 O primeiro jogador começa com metade da energia.

0-0-0/0-3-3 O segundo jogador começa com metade da energia.

UP1-UP2-UP5/1-2-5 Fúria. Este código permite lutas violentas, feitas ao acaso, e nenhuma barra de energia repentina!

7-6-9/3-4-2 O vencedor do primeiro round luta com Noob Saibot se você puder vê-lo.

9-6-9/1-4-1 Coloque esse código e o vencedor de primeiro round luta contra Motaro.

O KOMBAT

SHANG TSUNG

BABALITY: CO, CO, CO, CB
FRIENDSHIP: CB, CB, CO, Co, B, (Golpeie)
ANIMALITY: seSA, CO, CO, CO, soSA
FATALITY 1: seSB, B, F, F, B, soSB, (Aproxime)
FATALITY 2: seSB, CO, BL, CO, BL, soSB (1/2 passo)
PIT FATALITIES: C, C, T, SB

1 FIREBALL: T, T, SA
2 FIREBALLS: T, T, F, SA
3 FIREBALLS: T, T, F, F, SA
VOLCANIC ERUPTION: F, T, T, CB
CYRAX MORPH BL, BL, BL
JAX MORPH F, F, B, SB
KABAL MORPH SB, SB, BL, CA
KANO MORPH F, T, F, BL
KUNG LAO MORPH CO, CO, BL, CO
LIU KANG MORPH 360 graus
NIGHTWOLF MORPH C, C, C
SEKTOR MORPH B, F, T, CO
SHEEVA MORPH F, B, F, CB
SINDEL MORPH T, B, T, CB
SONYA MORPH B + CO + SB + BL
STRYKER MORPH F, F, F, CA
SUB-ZERO MORPH F, B, F, SA

SINDEL

BABALITY: CO, CO, CO, C
FRIENDSHIP: CO, CO, CO, CO, CO, C (Rápido)

ANIMALITY: F, F, C, SA
FATALITY 1: CO, CO, BL, BL, CO + BL (Aproxime)
FATALITY 2: CO, CO, BL, CO, BL (Golpe à distância)
PIT FATALITIES: B, B, B, B, SB
MID-AIR FIREBALL: 1/4VF + CB (No ar)
FIREBALL: F, F, SB
SHRIEK WAVE: F, F, F, SA
FLIGHT: T, T, F, CA

JAX

BABALITY: B, B, B, CB
FRIENDSHIP: CB, CB, CO, CO, CB, (Golpeie)
ANIMALITY: seSB, F, F, B, F, soSB
FATALITY 1: seBL, C, B, F, C + soBL (Aproxime)
FATALITY 2: CO, BL, CO, CO, CB, (Longe)
PIT FATALITIES: B, F, B, SB
SINGLE MISSILE: T, F, SA
DOUBLE MISSILE: F, F, T, T, SA
SHOULDER SLAM: F, F, CA

GOTCHA GRAB AND PUNCH: F, F, SB (SB, SB, SB...)
GOTCHA THROW: Lance (F + SB) e depois continue apertando SA
GROUND SMASH: seCB (3 segundos) so CB

KANO

BABALITY: F, F, B, B, CB
FRIENDSHIP: CB, CB, CO, CO, CA
ANIMALITY: seSA, BL, BL, BL, soSA
FATALITY 1: seSB, F, B, B, F, soSB, (Aproxime)
FATALITY 2: SB, BL, BL, CA
PIT FATALITIES: C, C, T, CB
KNIFE THROW: 1/4VT + SA
KNIFE UPPERCUT: 1/4VF + SA
GRAB + BITE: MVF + SB
AIR THROW: BL (No ar)
ROLL: seCB (3 segundos), soCB

LIU KANG

BABALITY: B, B, B, CA

FRIENDSHIP: B + CO, B + CO, B + CO
ANIMALITY: B, B, B, C (Golpeie)
FATALITY 1: F, F, B, B, CB
FATALITY 2: C, B, C, C, BL + CO
PIT FATALITIES: CO, BL, BL, CB
HIGH FIREBALL: F, F, SA
LOW FIREBALL: F, F, SB
FLYING KICK: F, F, CA
BICYCLE KICK: se CB (3 segundos), so CB

SONYA BLADE

BABALITY: B, B, B, F, CB
FRIENDSHIP: T, F, T, B, CO (Rápido)
ANIMALITY: se SB, T, F, B, F, so SB
FATALITY 1: T, F, B, B, CO
FATALITY 2: C, C, T, B, CO + BL
PIT FATALITIES: F, F, B, SA
ENERGY RINGS: 1/4VF + SB
BICYCLE KICK: T, T, B, CA
MID-AIR PUNCH: F, T, SA
LEG GRAB: B + SB + BL + CB

STRYKER

BABALITY: B, F, F, T, SA
FRIENDSHIP: SB, CO, Co, SB
ANIMALITY: CO, CO, CO, BL (Golpeie)
FATALITY 1: B, F, B, F, BL (Aproxime). Também 1/4VF, 1/4VF, BL
FATALITY 2: F, F, F, F, CB (Longe)
PIT FATALITIES: F, C, C, CA
HIGH GRENADE: 1/4VT + SA

COMPLETO

LOW GRENADE: 1/4VT + SB
RIOT KLUB THROW: F, F, CA
RIOT KLUB TRIP: F, T, SB

SUB-ZERO

BABALITY: B, T, T, CA
FRIENSHIP: CB, CB, CO, CO, C (Golpeie)
ANIMALITY: F, F, C, C (Aproxime)
FATALITY 1: T, T, B, T, CO (Golpeie)
FATALITY 2: BL, BL, CO, BL, CO (Aproxime)
PIT FATALITIES: T, B, F, F, CA
ICE SHOWER FAR: 1/4VF + SA
ICE SHOWER NEAR: B, F, T, SA
ICE KLONES: 1/4VT + SB
ICE BLAST: 1/4VF + SB
SLIDE: T + SB + BL + CB

CYRAX

BABALITY: F, F, T, SA
FRIENDSHIP: CO, CO, CO, C
ANIMALITY: C, C, B, B
FATALITY 1: B, B, F, C +CO (Aproxime)

FATALITY 2: se BL, B, B, C, B, so BL, SA
PIT FATALITIES: BL, BL, CO, BL, CO
NET KAPTURE: T, T, CB
TELEPORT: F, F, B, BL
EXPLOSIVES NEAR: se CB, T, T, CA
EXPLOSIVES FAR: se CB, F, F, CA

SEKTOR

BABALITY: T, B, B, B, CA
FRIENDSHIP: CO, CO, CO, CO, B
ANIMALITY: F, F, B, C, (Aproxime)
FATALITY 1: SB, CO, CO, BL
FATALITY 2: T, F, F, F, T, BL
PIT FATALITIES: CO, CO, CO, B, (Aproxime)
HEAT-SEEKING MISSILE: MVT + SA
STRAIGHT MISSILE:F, F, SB
TELEPORT + PUNCH: F, F, CB (Também no ar)

NIGHTWOLF

FRIENDSHIP: CO, CO, B, CO, B
ANIMALITY: F, F, B, B, (Aproxime)
BABALITY: F, T, F, T, SB
FATALITY 1: T, T, B, SA

FATALITY 2: C, C, T, F, BL
PIT FATALITIES: CO, CO, BL
AXE UPPERCUT: 1/4VF + SA
ARROW: 1/4VT + SB
SHIELD AURA: T, T, T, CA

SHEEVA

BABALITY: B, B, B, T, CA

ANIMALITY: CO, BL, BL, BL, BL (Aproxime)
FRIENDSHIP: F, F, B, SA
FATALITY 1: se CA, F, T, F, F, so CA (Aproxime)
FATALITY 2: F, B, B< F, SB (Aproxime)
PIT FATALITIES: B, F, B, F, SB
MEGA STOMP: B, C
FIREBALL: 1/4VF + SA
GROUND STOMP: T< B, T, CA

KUNG LAO

BABALITY: B, F, F, SA (Golpeie)

ANIMALITY: CO, CO, CO, CO, BL
FRIENDSHIP: CO, SB, CO, CB
FATALITY 1: F, F, T, B, SA (Aproxime)
FATALITY 2: BL + CO, BL + CO, B (Golpeie)
PIT FATALITIES: B, B, F, F, CB
HAT THROW: T, F, SB
TELEPORT: B, C
FLYING KICK: B + CA (NOo ar)
SPINNING SHIELD: F, B, F, CO

KABAL

BABALITY: CO, CO, CB
FRIENDSHIP: CO, CB, CO, CO, c
ANIMALITY: se SA. F, F, B, F, so SA (Aproxime)
FATALITY 1: B, B, T, F, BL (Golpeie)
FATALITY 2: CO, BL, BL, BL, CA (Aproxime)
PIT FATALITIES: BL, BL, BL, CA
PURPLE FIRABALL : T, T, SA 9 (Também no ar)
TORNADO SPIN: T, F, CB
GEAR SLICE: T, T, T, CO

O INÍCIO

A CONQUISTA

Os sacerdotes da sombra de Shao Kahn, comandados pelo feiticeiro Shang Tsung, fizeram com que o espírito de Sindel renascesse - não em Outworld, mas no próprio reino da Terra. Este terrível fato dá a Shao Kahn o poder para atravessar os portões dimensionais e reclamar sua rainha, conseqüentemente ajudando-o a tomar conta da Terra.

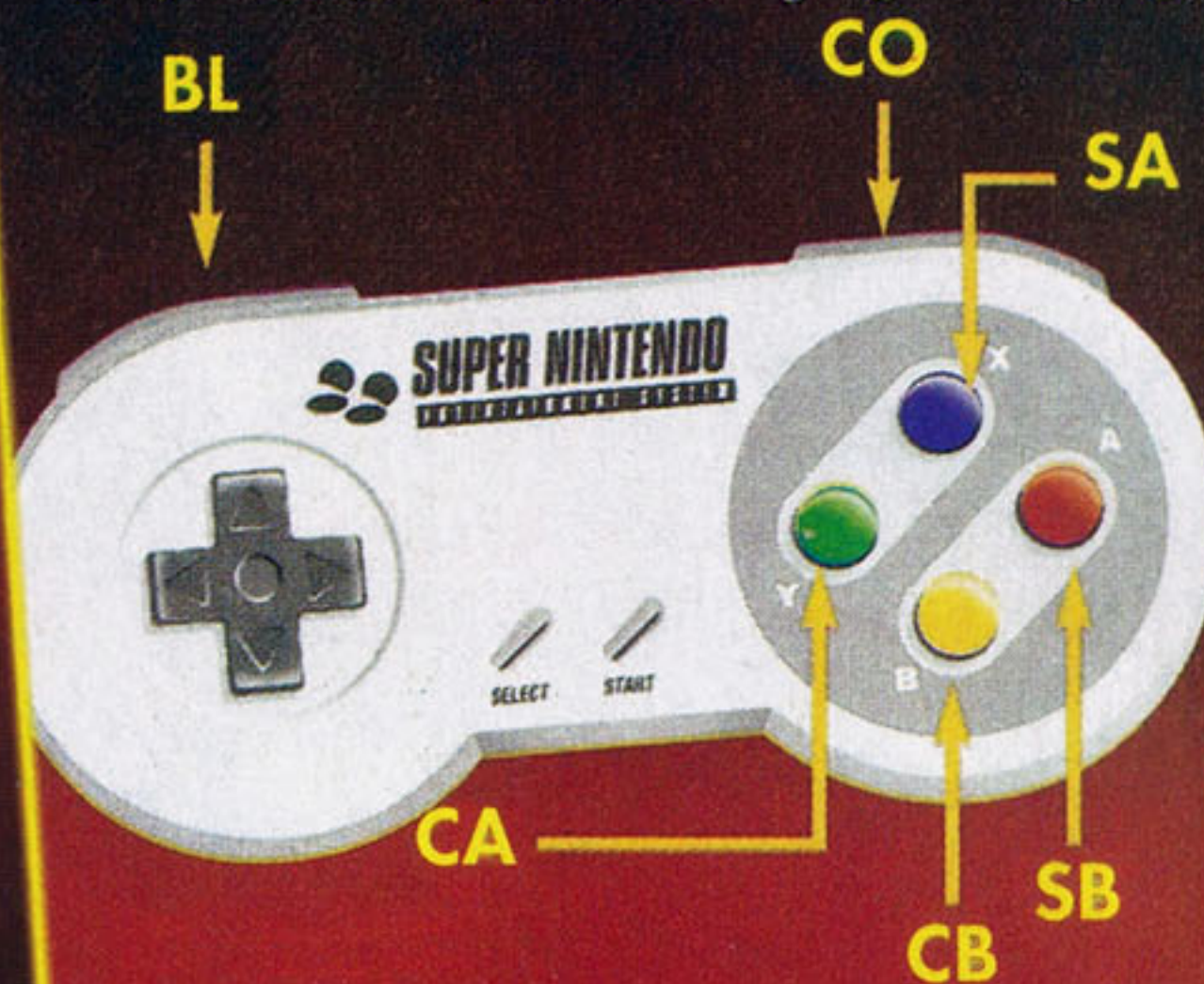
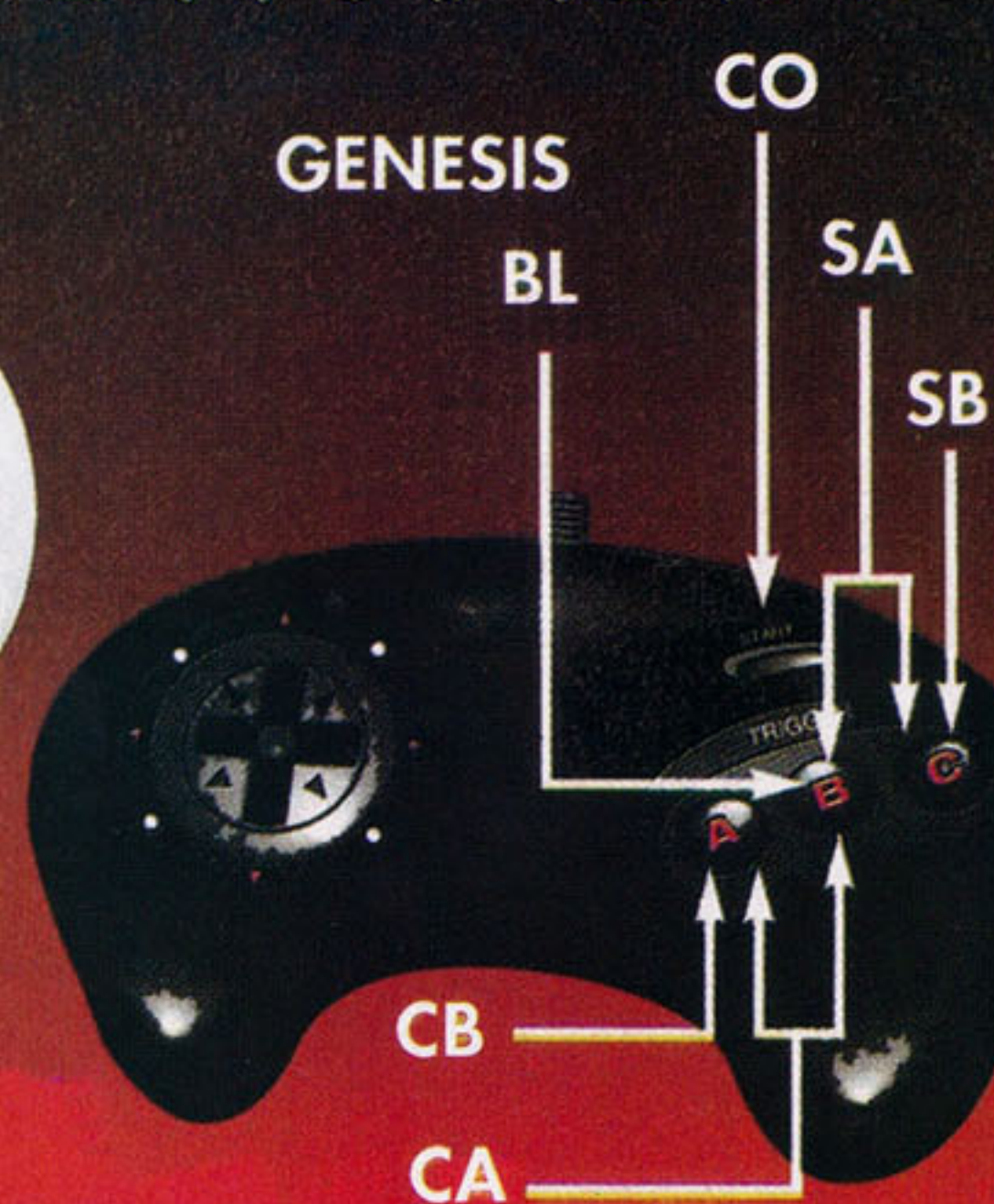
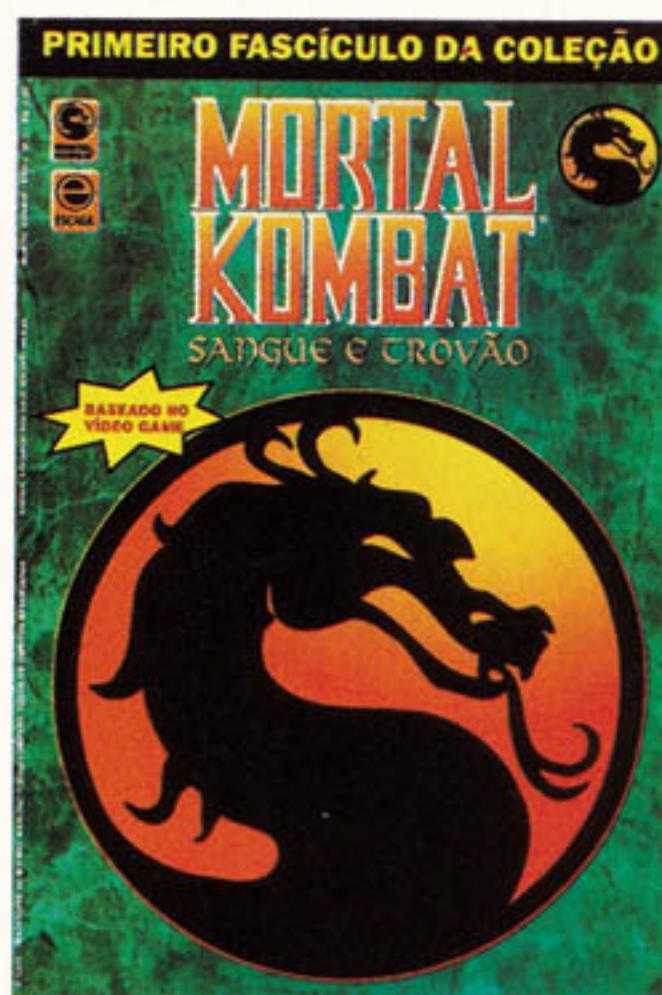
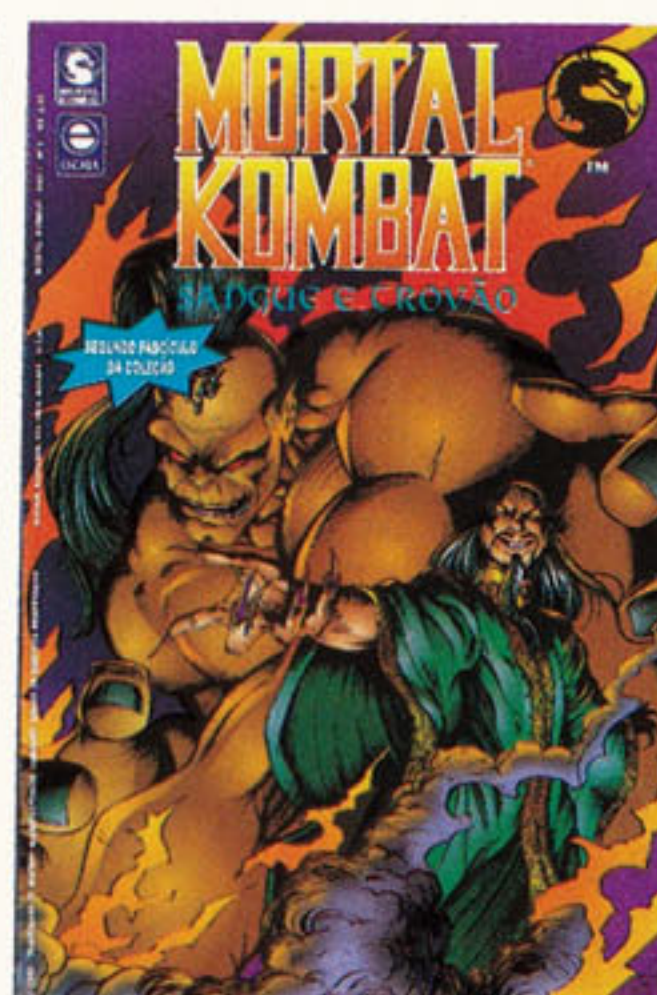
Shao Kahn começa a tirar todas as vidas do planeta. Ele "suga"todas as almas, e lentamente a Terra começa a se transformar em uma parte de Outworld.

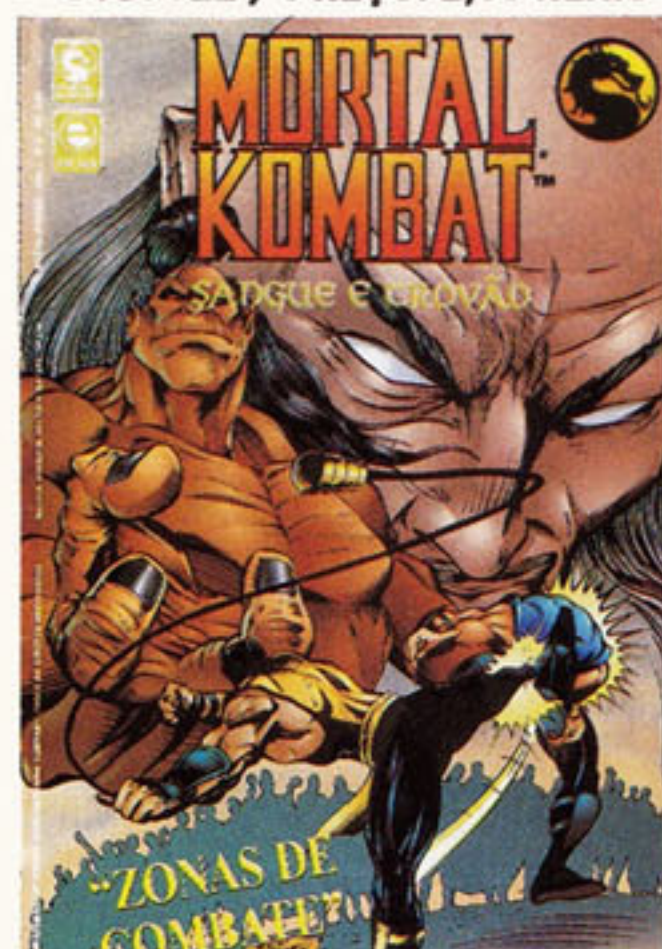
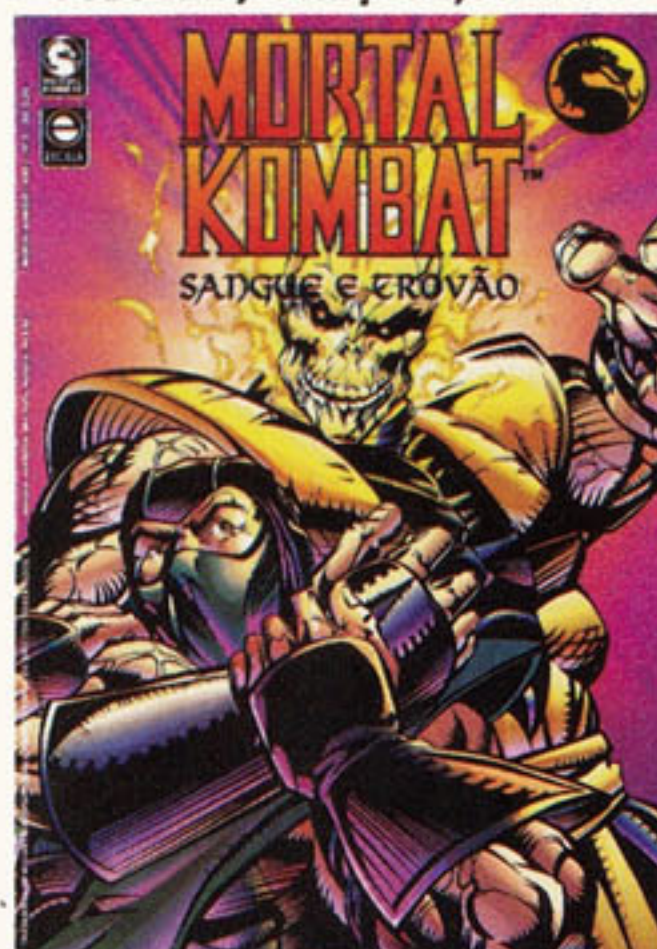
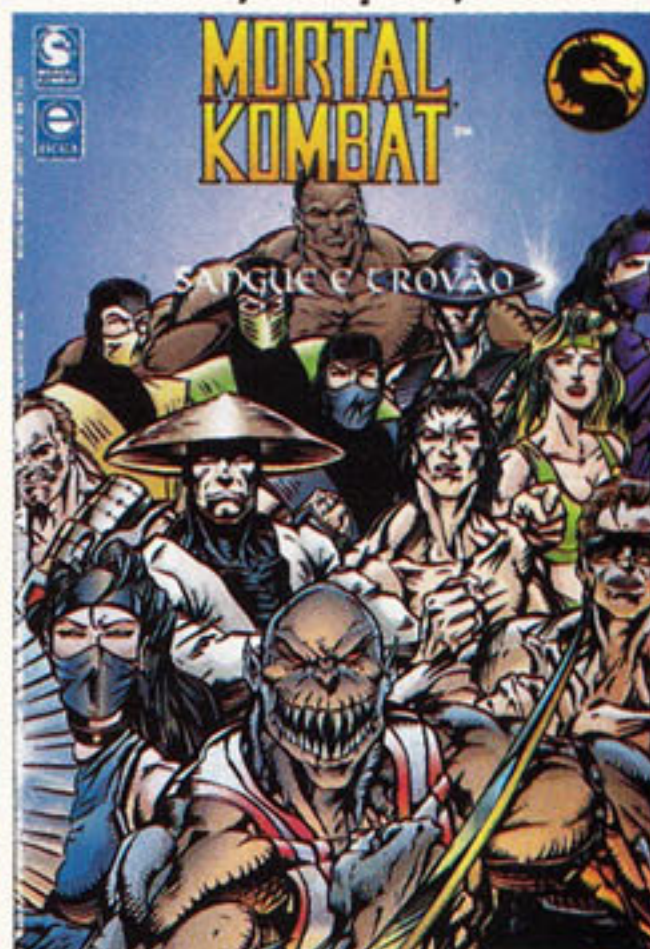
Mas existem almas humanas que Shao Kahn não consegue tomar conta. Estas almas pertencem aos guerreiros escolhidos para representar a Terra em um novo Mortal Kombat. Os guerreiros estão espalhados pelo planeta e Kahn manda que os guerreiros de Outworld os encontre e depois elimine todos eles.

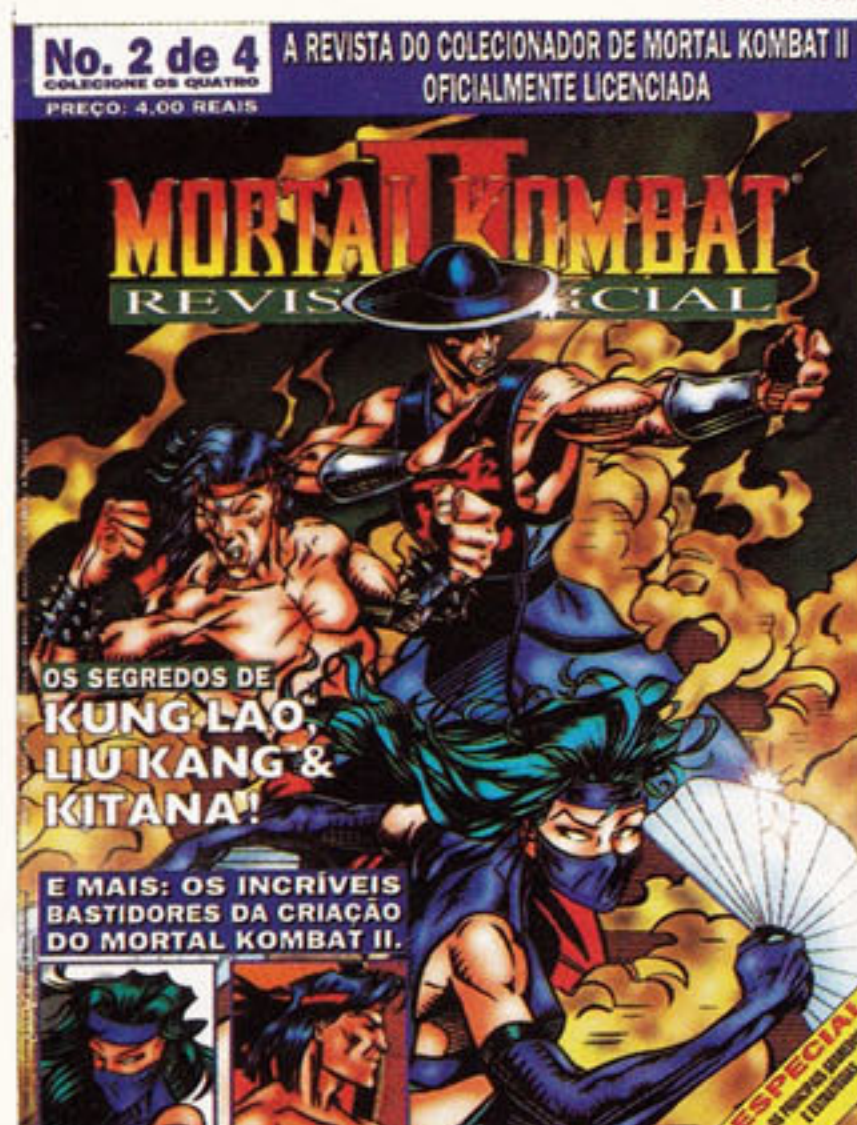
Alguns guerreiros da Terra sobrevivem aos ataques, e a maioria não. Mas os poucos que sobraram possuem a única chance de salvar toda a humanidade...

A CHAVE DE TUDO!

Preste atenção nas siglas dos diversos golpes para não ficar perdido a revista inteira...

MVF	Meia volta para a frente
MVT	Meia volta para trás
1/4VF	1/4 de volta para a frente
1/4VT	1/4 de volta para trás
se	segure
so	solte
CA	Chute alto
CB	Chute baixo
SA	Soco alto
SB	Soco baixo
CO	Corra
BL	Bloqueio
T	Para trás
F	Para a frente
C	Para cima
B	Para baixo
CV	Chute voador
360	360 graus

Entre nesse Combate

CÓD: 011 / PREÇO: 2,00 REAIS

CÓD: 012 / PREÇO: 2,00 REAIS

CÓD: 013 / PREÇO: 2,00 REAIS

CÓD: 014 / PREÇO: 2,00 REAIS

CÓD: 015 / PREÇO: 2,00 REAIS

CÓD: 016 / PREÇO: 2,00 REAIS

CÓD: 017 / PREÇO: 4,00 REAIS

CÓD: 018 / PREÇO: 4,00 REAIS

CÓD: 019 / PREÇO: 4,00 REAIS

CÓD: 020 / PREÇO: 4,00 REAIS

CÓD: 021 / PREÇO: 3,50 REAIS

CÓD: 022 / PREÇO: 3,50 REAIS

CÓD: 023 / PREÇO: 3,50 REAIS

CÓD: 024 / PREÇO: 3,50 REAIS

Mortal Komat

Assinale abaixo as referências e quantidades que deseja receber

011 ( )	015 ( )	019 ( )	023 ( )
012 ( )	016 ( )	020 ( )	024 ( )
013 ( )	017 ( )	021 ( )	
014 ( )	018 ( )	022 ( )	

Nome..

Endereço..

Cep...................................Cidade...Estado..................

EDITORA ESCALA LTDA. Caixa Postal 20.009 - CEP 02597-970 - SP. Mande cheque nominal à EDITORA ESCALA LTDA ou vá até a agência mais próxima do correio e mande o dinheiro através do Vale Postal, no valor total do pedido, e você receberá em casa sem nenhuma outra despesa.

O TERROR

ESTÁ POR UM FIO.

Venha para o lado negro da comunicação. Disque *Terror Por Um Fio*, a linha para quem gosta de emoções fortes. Você vai ser sugado pelas trevas, e entrar em ligação direta com as profundezas. Mas cuidado, porque quem entra na linha corre o risco de jamais conseguir voltar. Ponha o telefone sobre uma bíblia antes de ligar. Alho, crucifixo e água benta também são recomendáveis. Desaconselhado para cardíacos e ultrasensíveis. Não nos responsabilizamos por chamadas feitas à meia-noite. Essa é uma ligação direta e radical com o submundo da Transilvânia.

DISQUE:

0900 789 089

LIGUE E APAGUE A LUZ.

(SE VOCÊ TIVER CORAGEM.)

24h por dia, 7 dias por semana.
Apenas R$ 2,95 por minuto.

TERROR POR UM FIO

Em prol da cultura gamer

A Retro Avengers é uma equipe empenhada em recuperar e manter a memória editorial do universo gamer, por meio da disponibilização digital das revistas antigas.

A preservação do acervo se faz através de um processo minucioso de digitalização e restauração dos exemplares, por isso eles chegam ao nosso público com qualidade impecável.

É um trabalho gratuito e disponibilizado na internet, sem ônus ao leitor. Por isso, qualquer valor cobrado pelas revistas não deve ser aceito - denuncie!

Para manter esse trabalho em plena atividade, contamos também com as doações proporcionadas pelos ilustres leitores.
Contamos com vocês!

Digitalizada por: evil_arthas

Editada por: evil_arthas

Revista: evil_arthas

facebook.com/retroavengers

retroavengers@gmail.com

retroavengers.com.br